no.533
1997年1/1·15
アミューズメント通信
JANUARY 1-15, 1997

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 株式会社 アミューズメント通信社 〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル) ☎06(314)0309 FAX06(314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

論潮

不当な制限廃止へ

風営法による「八号」規制の問題

謹んで新年のご祝詞を申し上げます。

旧年中はご愛読、ご支援いただきまことにありがとうございました。本紙は未熟な業界紙ではございますが、業界紙としてあるべき正しい立場や内容など探し求めながら努力を重ねてまいりました。さらに本紙が皆さまがたに必要な情報を、〃分かりやすく正確に〃をモットーにお届けできるよう努めていく所存ですので、一層のご愛読、ご支援をお願いいたします。

＊　＊　＊

二〇〇〇年から始まる二十一世紀に向けてあと三年という世紀末になったが、日本の経済、政治レベルは国際的に指導できる米国に比べてはるかに遅れており、国際社会にあっては言語の違いなど差し引いてもいぜんとして不利な状況にあることは否定できない。資本の自由化、規制緩和などは資本主義経済では当然のことであるし、公務員は公僕として国民に奉仕するのが民主主義の基本であるが、日本ではこうした方向性が見失われがちであることが、それらの大きな原因となっていると考えられる。

形だけの会合には参加する意味はないし、時間の浪費につながるというわけか、米国の株主総会では株主とのコミュニケーションにさまざまな工夫がなされ、企業情報もす早く、そして広く公開される。この情報公開のありかたは連邦や州の政府、地方自治体でも当然のこととなっている。新聞やテレビなど報道機関は政治に直接関与せず(審議会などの委員にも加わらず)、第三者としての報道に徹する。そうした米国の社会がすべて完全にうまく行っていないにしろ、日本のレベルからするとはるかに優れていると言わざるをえない。こういう点で日本は大きなハンディキャップを持ったまま、それを克服する具体的なプランもなく国際社会の一翼を担っているのが現状である。

米欧各国の現状

アミューズメント(AM)業界ではどうか。この業界は硬貨作動式の娯楽機械が十九世紀の終わりごろ出現したのを一方の始まりとし、行楽地の遊園設備が長年かけて発展して十九世紀中に各地に遊園地が形成されるようになったのをもう一方の始まりとすることができる。コインマシンはその後隆盛したジュークボックス(自動演奏機器)と、ただ楽しませることだけを目的としたアーケードゲーム機に分かれて発達したが、遊園施設、小型乗物機を含め、これらのAM機は純粋に人を楽しませることを目的に開発され、今日あるような市場を形成するまでに発達してきた。これらは勝つか負けるかを賭けるという勝負事、偶然の遊技の結果を争うようなギャンブル遊技とはまったく異質のものである。

ところが、遊技と言えばギャンブルだという固定観念が長年はびこってきたために、ギャンブルとは異質のものとして発達してきたAM機オペレーションを、ギャンブルを抑制するためという理由のもとに規制することになったのが、八四年の風営法改正である。この立法は日本のAM機業界を不当に制限することになり、発展を阻害するものとなった。

米国では、ピンボール機(フリッパー以前のアーケードゲーム機)がギャンブル機化した四〇年代の失敗から、長年ピンボール機は制限されてきたが、それ以外のアーケードゲーム機、七〇年代から始まったTVゲーム機などは無制限で、これらのAMゲーム機を置くアーケード(AMゲーム場)はなんらの規制も加えられていない。一方ギャンブル機に関しては、連邦法と州法で厳しく規制されており、AMゲーム機とギャンブル機の区別が完全に出来上った。

英国、ドイツ、スペインでは一回の賭け金、当たった場合の賞金がそれぞれ少なく制限されている、いわゆるAWP機がアミューズメントの名称の下で導入され、遊技場と言うとこれらのギャンブル機を設置営業する射幸遊技場を指すほどになっている。これは日本のパチンコ遊技場と本質的には同じで許可営業となっており、未成年者が入場することができない。ただパチンコ遊技の場合景品提供までしか許されていないのに対し、AWP機では現金が払い出されるという違いがある。AWP機が容認されている国では、AMゲーム場の発達は非常に遅れ、規模も小さいままだ。

これに対しフランス、イタリアではギャンブル機はAWP機を含め一切許されず、もっぱらAMゲーム機だけの市場となっている。

国際的な開発力

AMゲーム機とギャンブル機は本質的に異なるが、混同しひとまとめに「遊技設備」とする風営法の見方ももちろん可能である。しかし、そのためにAMゲーム機の発達が阻害され、AMゲーム場が不当に制限されてよいということにはならない。

日本のAM機は、TVゲーム機、アーケードゲーム機、乗物機を含め開発水準は国際的レベルにあるが、不必要な規制がオペレーションに対し長年加えられており、大きなハンディキャップになっている。さらに今年から、国民が合意していない消費税率アップがある。果してこれでよいのか。

新年展望

先端産業牽引する業界

中山隼雄　㈳日本アミューズメントマシン工業協会（ＪＡＭＭＡ）会長
株式会社 セガ・エンタープライゼス　代表取締役社長

新年あけましておめでとうございます。

昨年は日本経済が停滞してから五年目の年でした。この長期の不況の中でも若干の個人消費の伸びが見られ、ようやく回復の兆しを見せております。しかしながら今年は消費税が五%となることが予定され、個人消費に少なからずマイナスの影響を与えることは避けられない見通しであります。このことは、日本経済全般はもとよりわれわれの業界に重大な影響を与えることが懸念されます。

さて、こういった厳しい現状にわれわれアミューズメント業界は、どうやって立ち向かっていくべきでしょうか。そのためには、長期の不況から成長期に入ったアメリカ経済の現状を参考にすべきであると思います。

まず、最近のアメリカ経済については、情報関連の新産業の活性化が牽引役になっています。この情報関連の新産業は、いくつかのベンチャー企業にリードされておりますが、顧客ニーズを満足させるハイテク機器および先見的な視野に立ったソフトを創造することによって成功しております。そして、わが国でも、昨年から「ベンチャー・ビジネス」、「ベンチャー・キャピタル」などの言葉が新聞や雑誌を賑わしておりますが、このような新しい市場を開拓する産業の台頭は、わが国でも待ち望まれています。

情報通信などの規制が徐々にではあるが緩和されてきたこと、ネットワークをはじめとするマルチメディア時代におけるコンテンツ（ソフトウェア）の重要性の認知等、新しい産業が勃興する機運は徐々に高まってきております。新産業の興隆が期待され、かつそれが可能な環境が整ってきている今、われわれアミューズメント業界はどのような役割を担うべきでしょうか。

そもそもアミューズメント業界は、従来の基幹産業が繊維・鉄鋼から自動車や家電製品にシフトしながら、それら生活インフラが全国民に行きわたった後で、余暇時間に楽しみを消費するという産業を興し、現在まで拡大し続けております。また、近年では余暇ばかりでなく、マルチメディア事業などではゲームを基礎にしてインタラクティブ・エンターテイメントの可能性を引き出し、ネットワーク時代のコンテンツの核になるなど、これからの産業を牽引していく役割を担っております。

最先端技術をいかに取り込み、自らのノウハウとして蓄積、応用し、画期的なアイデアを付加して「新しい遊び」として社会に提供し、新たな市場を形成していくことが、アミューズメント業界に期待される産業としての役割であり、社会的な存在意義なのではないでしょうか。

新市場の創造は確かに難しい課題ですが、昨年いくつか出現した新型アミューズメント施設や「プリント倶楽部」などの自販機ビジネスは、新しいアミューズメント施設のあり方に一石を投じたと感じております。またこの数年来、CG、VRといった先端技術は既にこの業界のメインストリームとなっており、業界としてさらなる技術のボトムアップが必要であると思われます。市場環境は依然厳しい状況ではありますが、新しいビジネスの芽や可能性を創出し、育成していく余地はまだまだあると思われます。

グローバルな視点に移せば、昨年よりわが国のアミューズメント機器および施設は世界各国の要望に応え、それぞれの地域で進出を果たし、新市場を創出しました。そしてなにより昨年末には、JETROのご協力により初めて海外でのAMショーを香港で開催し、成功裡に終えることができました。このような海外市場開拓への挑戦は、今年一層加速することでしょう。またこれに付随し、諸外国でのコピー問題やアミューズメント施設の適正な運営にも、相当の注意を払っていかなければならないと考えております。

国内におきましては、引き続き協会活動として規制緩和に力を入れて参り、新しい事業の発展の可能性を開拓していきたいと思っております。

このように今年も解決すべき課題が多いものの、新しいアイデアが現状を改革し発展させていくと信じ、われわれAM業界が日本経済の牽引役として他産業の先陣をきって進んでいきたいと思っております。

業界の発展と皆様のご健勝を祈念いたしまして、年頭のご挨拶とさせていただきます。

新年展望

時代の変化、規制に対応

辻本憲三　㈳日本アミューズメントマシン工業協会（ＪＡＭＭＡ）副会長
株式会社 カプコン・代表取締役社長

新年あけましておめでとうございます。本年も業界各社のますますのご発展と、関係各位のご健勝を心から祈念申し上げます。

昨年は日本の経済界は変化の読みにくい年であったといわれます。企業の収益力は、既存の枠組みの中においては、軒並み弱体化しております。さらにこの四月からの消費税率五%への引き上げにより、消費者の購買意欲に水を差すマイナス効果も予想されます。本年も、消費者の動向および経済全体の変化が予想しにくく、さらに厳しい環境であろうということが想像に難くありません。

このような経済環境の中では、従来のやり方や慣習を踏襲し、過去の経験に頼る実績の積み上げ方式では何の役にも立ちません。刻々と変化をとげる周囲の状況に敏感に対応し、スピード豊かに常に新しいサービスや価値を自ら生み出す工夫を続けなければ生き残れない時代なのです。社会のデジタル化は凄まじい勢いで進んでおりますし、そこにおける企業のあり方も再度問われ直されているのであります。

家庭用ゲーム機の世界では、32ビット機、64ビット機の普及も進み、業界全体が玩具からマルチメディアへの脱皮を見据えて、根底の部分に至るまで日々変革を迫られております。一方、アーケードゲーム機の世界では、よりハイテクなソフト、ハードの技術が開発されているものの、なお多くの問題を抱え込んだままなのが現状であります。例えば、風営法の規制により店舗営業をする上で、ユーザーの変化に対応しにくい面が多く、これが足かせになっているところも見受けられます。確かに、テーマパーク的な大型店舗においては新しい工夫が存在し、将来の発展の可能性を多く秘めているように見受けられますが、長期的に見てそれだけが打開策であるとは到底考えられません。現在の状況が続けば、日本のアーケードゲーム機のマーケットは実質的に縮小を続けるのではないかと心配をしております。

そんな閉塞感が漂う中、皆様のJAMMAに対する期待の非常に大きいことを感じます。業界全体としても、お客様に対してよりサービスの行き届くシステムを目指さなくてはいけませんし、個々のレベルでも常により良いサービスの提供を目指す必要があります。

世界に目を向けますと、特にアジアマーケットは成長の要素が大きく、規模も巨大なものになる期待があります。確かに、これらの国々の中にはゲーム文化に対する温度差がありますが、今後さまざまな問題の解決に伴い、われわれの業界の成長、発展の大きな要素になると確信しています。

このような期待と将来を見越して、JAMMAではJETROと共同で昨年十一月に初めての海外AMショーを香港にて開催いたしました。結果として会場規模は東京でのAMショーの六分の一ながら、東京の六〇%に当たる一万人以上の来場者があるなどの反響があり、最終日には超満員の状態となりました。アジアの熱い視線を強く感じるひとときでありました。

二十一世紀はソフト産業の時代であると言われます。われわれも、業界内外の努力により、今後とも成長を続け、五年後、十年後には日本の産業の基幹を担う存在とならねばなりません。ソフト屋、ハード屋という言い方をさせていただけば、われわれの業界はすべからくソフト屋の世界であります。何もプログラムを書くからソフト屋というのではなく、どういう楽しみを提供できるのかという発想を枠にはめ込むことなく追求することが、常に要求されてきたからであります。

われわれの業界のお客様は、厳しくわれわれに評価を下します。彼らを魅了するものは、店舗で提供されるサービスすべてに言えることですが、テクノロジーそのものではなく、われわれの供給する楽しみ、娯楽というコンテンツそのものなのです。われわれは、娯楽に対するノウハウをもっともっと蓄積し評価をする必要があります。現在の経営理論では最も分析のし難いその部分こそが基礎となり、われわれが発展を続けてきたことを理解し、次の時代へと備えることが必要なのであります。

今後とも、AM産業全体の一層の発展を目指して、日本国内での努力はもちろん、世界各国の産業の育成に協力をして、一歩づつ問題の処理と対応を重ね、工夫をしていかなければならないと思っております。また、私自身この業界においてお客様に楽しさや感動を提供できる喜びを胸に、本年も業務に取り組む所存であります。

最後になりましたが、皆様には今後とも変わらぬご指導ご支援をお願いするとともに、本年が皆様にとりまして繁栄と躍進の年であることをお祈り申し上げ、新年のご挨拶とさせていただきます。

新年展望

規制撤廃をあきらめず

川楠俊太郎
AOU近畿地区協議会会長
株式会社 ユウビス・代表取締役社長

新年あけましておめでとうございます。旧年中はひとかたならぬご厚情を賜り、深く感謝申し上げます。

長引く不況の中、昨年は一部で景気回復の兆しが見え始めたとも言われましたが、経済環境は一向に好転せず、政治的にも総選挙による新体制に不況打開へのテコ入れを期待しましたが、結果的には従来と変わらない流れになりそうな気がいたします。

AM業界においても、期待されたTVゲームの売上げが伸び悩み、期待感だけが先行した一年でした。また「プリクラ」がブームとなったとは言え、他のアーケードゲーム機の落ち込みをカバーするまでには至らず、今やオペレーターは景気が悪いことに慣れてしまったような感さえあります。

「プリクラ」ブームは〝インベーダー〟〝クレーン〟に続く社会的現象として、後世に残るものと思いますが、過去の例が示すように〝ブーム〟と言われた時は近くその寿命が尽きることを意味します。その後の運営をどうするのかを、今のうちに考えておかなければなりません。

しかしオペレーターには、売上げは機械次第という考え方が根強く、低迷打開への方途などを考えることを放棄してしまっているようにも見受けられます。好況ならともかく、不況が続く今、機械だけに頼る商売に限界を感じます。これまで何も考えずにやってきた業界が、何かを考えなければいけない時に来ているのではないでしょうか。

機械に期待できない状況下では、プラスアルファとして接客が重要な要素になります。機械の面白さと接客による快適さがあれば、楽しい雰囲気を提供できます。

ところが機械に頼るあまり、売上げだけを追いかけてプライズマシンの景品の高額化に走る心ない業者もいますが、これは業界の健全な発展を阻害する行為とも言えるでしょう。景品を使わずに純粋な遊びだけを提供するのがAM機の本来の姿であると思いますが、景品提供機以外のゲーム機が低調な今、景品に頼らざるを得ないというのも事実です。一級のSFアクション映画のように、その世界にのめり込んでしまうようなTVゲーム機が常にあれば、景品などは不要となるでしょう。

もう一つ、健全な発展に障害となるのは遊技機賭博、とくに〝カジノバー〟の急増です。これは私たちの関与するところではありませんが、警察の取り締まりにも歯がゆさを感じるばかりです。AOUでは先般、対人ゲーム台を排除する自主規制を決めました。これは賭博業者と一線を画すとともに、私たちが賭博とは無関係であることを警察に示すという意味もあります。

私たちが賭博業者と同じ八号営業であることに憤りを感じるのは私だけではないと思います。賭博遊技機を風営法で規制するのは当然ですが、子どもも楽しめるAM機まで規制するのは基本的になじまないと思います。やはりAM機への風営法規制は撤廃すべきであります。ただ業界内では現在、規制撤廃を叫ぶ声がほとんどなく、あきらめているような状態になっているのは残念でなりません。

これは私の〝初夢〟として言わせていただけるなら、賭博や少年非行とは関係のない健全営業であることを証明した上で、AOUの会員傘下の店は規制対象外となることを望みたい。そのためには当然、AOU会員傘下への入会も厳しくチェックすることが前提となります。

AM業界はまだ固まっておらず、今後もさまざまな地殻変動を繰り返しながら発展を遂げていくものと予想されます。現在はまだ過渡期にあると見た場合、淘汰されながら新しいものへと移り変わっていく中で、固定概念を捨て先行きを見据えながら、人々に楽しみを与えていくことを基本として対応していかなければ、不況の波を乗り越えていくことは難しいかと思われます。

AM業界が無限に発展していくことを信じつつ、今年が皆様にとって繁栄と躍進の年になりますよう心から祈念申し上げます。

新年展望

力を結集し事業繁栄を

入江昭造
㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会(AOU)会長
株式会社 たつみ娯楽・代表取締役社長

新年あけましておめでとうございます。

皆様には、ご家族お揃いで、すがすがしい新年をお迎えのこととお慶び申し上げます。また昨年は、AOU活動に各都道府県協会の会員の皆様の絶大なるご支援を賜り、厚くお礼申し上げます。

さて昨年は「閉塞」が、はやり言葉でしたが、人々の消費生活は「つつましく」から「節約」を超えて「窮屈」へと移り、「閉塞感」が〝体感温度〟の状況にありました。

厳しい世相を反映して、人々が娯楽への出費を抑えた当然の結果として、娯楽産業、とりわけ私どもゲームセンターへの客足も鈍り、業界の経営は押し並べて減収で推移し、「閉塞状況」に置かれました。

AOUでは、業界を取り巻く厳しい情勢の時にこそ、関係行政機関や団体、業界の兄弟関係にある㈳日本アミューズメントマシン工業協会、日本SC遊園協会などと密接な連絡と協調を保ちながら、健全娯楽をめざした「店舗管理者研修」や「対人式カジノゲームの排除」、事業の繁栄をめざしての「ゲームの日のイベント」「経営者セミナー」などの諸施策を推進してまいりましたが、お陰で「ゲームセンター」に寄せる人々の信頼も、着実に高まりつつあるものと思われます。

事業の発展を期しての一施策としまして、昨年十一月二十六日、警察庁生活安全局生活環境課長に「景品価格の改定」方を要請しました。警察庁からは、「改定の時期にはない」との見解を示されましたが、その実現に向けて努力してまいりたいと思います。

本年の経済情勢、消費生活には、「明るい展望」を期待する材料は少ないようです。業界にとりましても「辛抱が肝心」の時期と思われますが、一方では、経営の厳しい時こそ社会の人々から、ゲームセンターのあり方について真価が問われるのではなかろうかと考えております。

そこで本年は、皆様のご支援の下で、「明るく楽しいゲームセンター」の創造をめざして、健全営業を重点にした各種の活動を進めるとともに、ゲームセンターの事業者に対しまして各都道府県協会への加入、景品の製作・販売事業に関係する人々にAOUへの参加を呼びかけるなど、会員および組織の充実強化を図って、ゲームセンターに関係する人々が力を結集して事業の繁栄に寄与できる仕組みを作ることができればと願っております。皆様の一層のご支援をお願いいたします。

終わりに、アミューズメントに関係される方とご家族ご一同様のご多幸とご健勝を祈念して、年頭の挨拶といたします。

新年展望

時流に応じた体質改善

内田 博
日本ＳＣ遊園協会(ＮＳＡ)会長
株式会社 友栄・代表取締役社長

新年明けましておめでとうございます。

皆様には、今年も希望にあふれた、素晴らしい新春を迎えられたこととお慶び申し上げます。それにいたしましても、年のせいでしょうか、一年経つのがあまりにも早すぎるように思われてなりません。

さて昨年は、景気は緩やかな回復基調にあると言われ、業種によってはかなり好調なところもあったようですが、肝心の私どものオペレーター業にあっては、依然として、ここ何年か低迷そのもので、努力はしていても、既存店ベースでは平均して売上げが前年比を割り、先行きが案じられる始末でした。協会の景品など斡旋事業においても前年比一〇%の減少となり、業況の低迷を垣間見せるものになっております。

とくに四月からの消費税アップも加わり、残念ながら、これからもこうした情況は続くものと覚悟せねばならず、過去の数字を夢見ることなく、時流の変化に対応した自社の体質改善を急ぐ必要があるのではないでしょうか。

業績不振の原因は、よく言われるように、家庭用ＴＶゲームの普及、客を魅了する新機種の不出現などが挙げられますが、何と言っても地域内のＡＭ施設の供給過多という構造的な問題があるように思います。

人気ゲームが登場すれば、いち早くそのブームを呼ぶ一方、どこもかしこも一斉に設置され、どのロケーションに行っても置いてある機械は同じになってしまって、結局はプレイヤーに飽きられるのも早まり、次の画期的な新機種が出現するまで沈滞してしまうことになります。路面店よりもＳＣロケーションのほうが落ち込み度が浅いとは言え、同じ影響下にあります。もし機械は大差がないとすれば運営方法で差別化を図る以外ありません。

ＳＣ業界では昨年は百六店舗が新設され、新しいタイプの大規模複合型店舗が増えています。昨年、協会で視察した福岡の「キャナルシティ博多」はその一例であります。今年は規制緩和で米国のデベロッパーによる進出もあり、出店速度は加速化し、ますます流通業界の激しい競争が展開されることになります。

それだけに私どもの出番も増え、喜ばしいことではありますが、テーマパーク的な大規模店は当然としても、中小ＡＭ施設についても、よりシビアな基準が求められるものと思います。自社に合った投資と等身大経営を忘れないようにしたいものです。

昨年の明るい話題と言えば、「プリント倶楽部」の人気がありました。異常なまでの人気を博し、長蛇の列ができて、オーナー側からも早く設置するよう要請される始末でしたが、容易に機械が手に入らず、インベーダー当時よろしく、ノドから手が出る思いでした。

いわゆるゲーム機ではなく、自販機に遊びの要素が加わった新しいジャンルの誕生は、まことに喜ばしい限りではありましたが、自販機として店内の本屋、玩具、文具などの売場にまで設置されるようになってしまいました。あまりにも過熱しすぎて社会的批判が下されないよう、その運用に際して常に良識を働かせ、注意深くあることが大切と考えます。

最後に、今年も皆様のますますのご健勝とご発展を祈念いたしまして、年頭のご挨拶といたします。

サイトロンレーベルから SNKの3CD
アトラスCD、タイトーLD

ポニーキャニオンのサイトロンレーベルで、ＳＴ－Ｖソフト一点と〝ネオジオ〟ソフト二点がＴＶゲーム音楽ＣＤとして、またＦＸ－１ソフトのビデオ／ＬＤがそれぞれ十一月から十二月にかけて発売されている。

ＳＴ－Ｖソフトのアトラス「プリンセスクラブ大作戦」に基づく「プリクラ大作戦」は、オリジナル版とボイス、ＳＥコレクションを収録したもので、十月十八日発売。千五百円。

ネオジオソフトのＳＮＫ「サムライスピリッツ天草降臨」に基づく同名のゲーム音楽ＣＤは二種類ある。ひとつはオリジナル版を収録したもので十二月四日発売。千五百円。もうひとつはアレンジ版で、十二月十六日発売。二千五百円。

「サムライスピリッツ天草降臨」はシリーズ中で最もキャラクター数が多いが、オリジナル版ではそのボイス、ＳＥコレクションも収録した。

もうひとつのネオジオソフトは、ＳＮＫ「風雲スーパータッグバトル」で、同名のゲーム音楽ＣＤではオリジナル版とボイス、ＳＥコレクションを収録。十二月十六日発売で千五百円。前作「風雲黙示録」のリニューアル曲も含まれている。

ＦＸ－１ソフトのタイトー「レイストーム」に基づく同名のビデオ／ＬＤは七十六分もの。前作「レイフォース」をＣＧゲームとして大幅グレードアップしたこのシューティングゲームを、〝世界最強のプレイ〟で収録したもの。

オープニング、アトラクトデモ、Ｒ－ＧＲＡＹエリア１の全コース、同２の全コース、ハイスコアマスターズ、スタッフロールから成る。十二月十六日発売でビデオテープ、レーザーディスクともに三千八百円。

特典としてゲームＣＤの「プリクラ大作戦」にはＣＤケースサイズのカラーステッカー、「サムライスピリッツ天草降臨」オリジナル版にはスーパーピクチャーディスク、同アレンジ版にはカセットインデックス、「風雲スーパータッグバトル」にはカラーステッカーが付く。「レイストーム」ビデオ／ＬＤにはゲーム進行の解説書が付いている。

ゲーム音楽収録した カプコン2CD
ビクターエンターから発売

カプコンのＴＶゲーム音楽を収録したＣＤ二点が十一月から十二月にかけて発売された。いずれも「カプコン・ゲームサウンドトラック」シリーズで、同社のマルチメディア事業部が担当、ビクターエンタテインメントから発売されている。

「ＸメンVSストリート

（9めん下だんに続く）

新年展望

具体的な安全管理推進

山田三郎
全日本遊園施設協会(ＪＡＰＥＡ)会長
泉陽興業株式会社・代表取締役

新年あけましておめでとうございます。

旧年中は、当協会並びに遊園施設業界各位に格別のご支援とご協力を賜り、厚くお礼申し上げます。本年も、倍旧のご理解とご鞭撻をいただきますよう、併せてお願い申し上げます。

昨年を振り返りますと、バブル崩壊に端を発しました構造不況は全ての産業界に蔓延し、私たちレジャー業界も大きな影響を受けております。

「レジャー白書96」によりますと、一昨年(平成七年)の遊園地・レジャーランド関係の市場売り上げ規模は前年を下回ったものの、その減少幅は平成六年の半分以下に減少し、また、昨年(平成八年)の経営動向の見通しは、需要・売り上げとも三年続きのマイナスからプラスに転じ、いくらかの回復基調となっており、厳しいながらもやや明るさがみられる、と報じております。

このような情勢の中、今年は消費税率のアップが打ち出されております。この問題は、当協会といたしましては福祉関係事業という公共の使命を担っている立場から、施設の利用料金とのバランスを考えなければならないという難問が生じると思います。従いまして、この厳しい時代を乗り切るため、遊園施設業界は一致団結してこれら諸問題に対処しなければなりません。

遊園施設は、幅広い年齢層の方々に団らんと憩いを提供して、楽しく遊んでいただくという環境の場を創る施設である、という認識のもとに、利用者の方々の安全を最優先にしたものでなければなりませんので、当協会は遊園施設業界の中心的存在としての立場から、施設の設計・施工と維持運行管理の各面において会員一同が最大の努力を払うよう常に研鑽を積んでいるところであります。

この一環として当協会は昨年も例年通り、「遊戯施設安全管理講習会」を㈶日本建築設備・昇降機センター、日本遊園地協会との三団体共催で十月十六日、東京のよみうりランドにおいて開催し、遊園施設の技術者や維持・運行管理に携わる方々を対象として勉強会を実施いたしました。この講習会は関係官庁のご支援のもとに行なっており、関係業界からも高い評価をいただいております。

また、昨年十月には永年の懸案としていました「遊戯施設安全管理マニュアル」という冊子を刊行いたしました。この冊子は「遊戯施設の運行管理マニュアル」、「遊戯施設の機種別維持・運行管理対策」、「遊戯施設の注意看板マニュアル」の三部門に分けて掲載しており、遊園地の経営者の方々や遊戯施設の運行管理、保守管理に従事する方々の日常のお仕事に大変参考になるものと確信しております。なお、関係団体からも高い評価をいただいておりますので、広く活用していただきたいと存じます。

さらに、「遊戯施設の安全標識(ステッカー)」も同時に作成いたしました。このステッカーは、十二種類に分かれており、各遊戯施設の乗降口や客席内などに貼って、利用者の方々に利用上の注意などを喚起するもので、前述の冊子と併せて活用していただきたく存じます。

当協会は、「安全である」、「夢のある」、そして「楽しい」遊戯施設を提供するよう、多くの難関を克服するために会員一同が一丸となって邁進する覚悟でございますので、よろしくご支援をお願い申し上げます。

最後になりましたが、本年も皆様のますますのご発展とご多幸をお祈り申し上げます。

（8めん下からの続き）

ファイター」は同名業務用ＴＶゲーム機のゲーム音楽を全四十曲、オリジナル版で収録したもの。これらの曲は〝ヒーロー登場〟をコンセプトに作曲されたとのこと。十一月二十一日発売で二千二百円。

「ウォーザード」は同社ＣＰシステムⅢの第一弾「ウォーザード」のゲーム音楽を全七十二曲、オリジナル版で収録したもの。ＣＰシステムⅢによってこれまでのカプコンのゲーム音楽と変わった点があるとのこと。二枚組になっており十二月十八日発売、三千二百円。

タイトー「Ｘ２０００」年間ベスト20（11月まで）

	タイトル	アーチスト
1	I'm proud	華原朋美
2	DEPARTURES	globe
3	Chase the Chance	安室奈美恵
4	アジアの純真	Puffy
5	Hello,Again～昔からある場所～	MY LITTLE LOVER
6	I BELIEVE	華原朋美
7	あなたに逢いたくて～Missing You～	松田聖子
8	チェリー	スピッツ
9	ズルイ女	シャ乱Q
10	名もなき詩	Mr. Children
11	空も飛べるはず	スピッツ
12	バンザイ～好きでよかった～	ウルフルズ
13	Don't wanna cry	安室奈美恵
14	いいわけ	シャ乱Q
15	LA・LA・LA LOVE SONG	久保田利伸 with NAOMI CAMBELL
16	TOMORROW	岡本真夜
17	Body Feels EXIT	安室奈美恵
18	幸せになりたい	内田有紀
19	ロビンソン	スピッツ
20	LOVE LOVE LOVE	Dreams Come True

アーチスト別の年間リクエストランキング

	アーチスト	タイトル
1	安室奈美恵	「Chase the Chance」「Don't wanna cry」「Body Feels EXIT」「You're my sunshine」「TRY ME～私を信じて～」「SWEET 19 BLUES」 6曲
2	シャ乱Q	「ズルイ女」「いいわけ」「My Babe君が眠るまで」「空を見なよ」「シングルベッット」 5曲
3	スピッツ	「チェリー」「空も飛べるはず」「ロビンソン」 3曲

タイトー「Ｘ２０００」ベスト20 11月分

	前月	タイトル	アーチスト
1	4	これが私の生きる道	Puffy
2	22	恋心	相川七瀬
3	13	Save your dream	華原朋美
4	2	SWEET 19 BLUES	安室奈美恵
5	1	アジアの純真	Puffy
6	3	BELOVED	GLAY
7	10	SWALLOWTAIL BUTTERFLY～あいのうた～	YEN TOWN BAND
8	－	Yellow Yellow Happy	ポケットビスケッツ
9	－	PRIDE	今井美樹
10	－	鏡のドレス	酒井法子
11	7	田園	玉置浩二
12	74	旅人よ～The Longest Journey	爆風スランプ
13	－	クラシック	JUDY AND MARY
14	5	Another Orion	藤井フミヤ
15	9	チェリー	スピッツ
16	20	渚	スピッツ
17	64	どうしようもない僕に天使が降りてきた	槇原敬之
18	6	I'm proud	華原朋美
19	8	BREAK OUT！	相川七瀬
20	－	NOW AND THEN～失われた時を求めて～	MY LITTLE LOVER

ジェトロ援助、JAMMA香港ショー

まず市場開発で

東南アジア市場の健全発展めざす

JETRO/JAMMA共催「アジアAMショー」が十一月二十八—三十日、香港島ワンチャイの香港コンベンションセンターで開催された。

このショーは「東南アジアAM市場の秩序ある発展への地盤固めと国際交流」を主な目的として開かれた、海外で初めての「AMショー」となる。

JETROが資金援助および出品物の通関、運搬などを担当し、ショーの運営はJAMMAが行なった。出展社から「トレードショーか一般向けイベントかショーの性格や位置づけがよくわからない」との声が多く聞かれたが、結果的には香港のプレイヤーにAM機を楽しませる場という色彩が濃いイベントとなった。

三日間とも入場無料、フリープレイで開放され、入場者数は合計一万二百人、うちAM業界関係業者は日本の業者を含め九百八十人だった**(展示内容などは16めんに掲載)**。

初日の開会式ではJETROの大宮正理事、香港貿易発展局のレイモンド・イップ局長の二人が挨拶。テープカットはこの両氏とJAMMAの中山隼雄会長、日本総領事館の斉藤隆志主席、香港日本人商工会議所の三崎康夫副会頭の計五人で行なわれた。

夜には懇親会が参加無料で開かれ、約六百八十人が参加。JAMMAの辻本憲三副会長の司会により、中山会長は「アジア諸国では誤った認識がAM産業発展の芽をつみ取る可能性もあるが、私たちは健全娯楽とハイテク産業への貢献で他の分野にも影響を与え、経済活性化の原動力ともなることを確信している」と挨拶した。

大宮理事、香港AM業界LAGAの管紀洪理事はそれぞれ、日本と香港のAM業界の交流を一層深め相互の発展に期待すると述べた。

またJAMMAの中村雅哉名誉会長は、「その国のマーケットへ足を運び現場の状況を把握し、そこから今後の対応を考えるのが大切」と語り、乾杯の音頭をとった。

「アジアAMショー」開会式で上はテープカット、下は参列者ら

「アジアAMショー」懇親パーティーにて左上はJAMMAの中山隼雄会長、上は中村雅哉名誉会長、左は辻本憲三副会長

テクモ、中間決算

増収で黒字回復

業務用、家庭用ともに伸ばす

テクモ㈱(本社東京、柿原彬人社長)は十一月二十九日に九月中間決算を発表、三年ぶりに黒字化し、九七年三月期業績予想を大幅に上方修正して通期も三年ぶりに黒字化するのが確実になった。

九月中間期の売上高は前年同期に比べ四九・二%増の四十四億四千五百万円、経常利益は二億六千二百万円(前年同期は二億千六百万円の赤字)、当期利益は二億五千五百万円(同三億四千万円の赤字)となった。

売上高構成比は、業務用が他社製品を含め二十億二千百万円で四五・五%(うち自社製品は四億八千七百万円で一一・〇%)、家庭用が九億六百万円で二〇・四%、オペレーション収入が十五億千五百万円で三四・一%、その他が二百万円で〇・〇%。前年同期比では業務用が計三二・八%増(うち自社製品三五四・九%増)、家庭用が七六・〇%増、オペレーション収入が六五・九%増、その他が九三・六%減。

うち輸出は業務用計が前年同期比八三八・八%増の四千七百万円、家庭用が三三・五%減の三億千三百万円。輸出比率は一六・七%から八・一%へと減らした。

業務用では「ギャロップレーサー」などで回復、家庭用ではPS用「刻命館」などで伸ばした。ゲーム場は沖縄など七店増一店減の六十八店となり増収につながった。

九七年三月期は「デッド・オア・アライブ」などが伸ばし、業績は売上高が前年同期比二二・五%増の八十七億円、経常利益が八億円(前年は約五億七千万円の赤字)、当期利益が六億円(約七億五千万円の赤字)と回復する見込みになった。

業界関連8社の9月中間決算

	売上高	経常利益	当期利益
セガ社	174,856 (11.8)	12,759 (15.6)	6,032 (9.0)
ナムコ	46,729 (12.8)	5,741 (14.9)	3,108 (33.1)
タイトー	35,158 (▲3.7)	1,015 (▲151.1)	948 (−)
コナミ	21,330 (24.2)	3,474 (133.3)	3,006 (100.4)
カプコン	16,999 (28.9)	2,454 (2015.5)	1,210 (2022.8)
テクモ	4,445 (49.2)	262 (−)	255 (−)
ジャレコ	4,026 (34.2)	82 (−)	77 (−)
スガイ・エンター	3,498 (7.4)	167 (▲19.8)	102 (▲0.7)

単位百万円。カッコ内は前年同期比(パーセント)。
▲はマイナス。詳しくは本紙前号、前々号を参照。

警察庁、AOUの要望に

時期でないと回答

景品上限価格引き上げ先送り

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会(AOU、入江昭造会長)は、いわゆるプライズマシンの景品の上限価格五百円を八百円に引き上げることを認めるよう、十一月二十六日に警察庁・生活環境課に「要請」したが、警察庁からは「価格改定の時期にはない」との見解が示されたことを明らかにした。

これはAOUが、ここ数年ゲーム場経営が不況のため深刻化しており、「景品価格の改定」なしには改善策が見当らないという趣旨から、五百円から八百円への引き上げを承認するよう警察庁に要望したもの。入江会長らが生活環境課の松尾課長補佐らを訪問、約二時間にわたり意見交換したとしている。

その結果AOUによると、警察庁は「価格改定の時期ではない」との見解を明示したとのことで、これ以上警察庁の考えを示すものは今のところAOUは明らかにしていない。AOUでは景品上限価格引き上げは、「早期実現は困難と思われるが、今後とも努力する」としており、景品提供に関する自主規制の徹底を促すもようだ。

ショー関連スナップ

アジアAMショーパーティーにて(左から)アミューズメント通信社の赤木真澄社長、トーゴの山田數夫社長、ナムコの中村雅哉社長、トーゴの相田進顧問

アジアAMショー会場にて(左から)バンウェーブの大久保治光部長、彩京の藤本光三会長、日本システムの村上栄司社長

アジアAMショーパーティーにて(左から)セガ社の鈴木久司常務、ジャレコの金沢義秋社長、サミー工業の里見治社長、米国プレイネット社のフランク・バルー副社長、米国アタリゲームズ社の大畑政夫副社長

第8回初心会展

N64用新作ソフト展示

サードパーティーは半減の27社が出展

任天堂㈱(本社京都、山内溥社長)の家庭用TVゲーム機の最新ソフトなど紹介する第八回初心会ソフト展示会が、十一月二十二—二十四日、千葉の幕張メッセ(一ホール)で開かれ、「ニンテンドウ64」(N64)用ソフトに関心が集中した。会場内のイベントゾーンでは記者発表、特別カンファレンスなども行なわれた。

この催しは任天堂TVゲーム関連商品を扱う有力卸売業者の組織「初心会」(河田親雄会長)が主催、任天堂が後援するもので、初日のみ業者招待日とし、後は「ニンテンドウ64スペースワールド」として一般に公開している。来場者数は初日五千六百二十七人。一般公開には三万百九十人が入場した。

展示小間には任天堂のほかサードパーティー二十七社が出展したが、前回の五十八社に比べ半減したのが注目される。このため会場も半分になった。AM業界からはカプコン、コナミ、サミー工業、ジャレコ、セタ、バンプレスト、ヒューマンの七社が出展。うちコナミ、セタ、バンプレスト、ヒューマンが「N64」用ソフトを出品した。

会場は「N64」ゾーン、SFC・GB用推薦ソフトの「シンボリックゾーン」、サードパーティー各社の展示小間、イベントゾーンで構成された。六月の「N64」発売後初の展示会ということから開発中のものも含め三十七タイトルの「N64」ソフトが紹介された。SFC用は二十四作、GB用は十七作だった。

「N64」用のシステム拡張ユニット「ニンテンドウ64ディスクドライブ」(64DD)は、「N64」ゾーンで披露された(別記事参照)。またセタは「N64」用の通信カートリッジを参考出品した。これはカートリッジ外側に付いているモジュラージャックに電話線を接続してゲームを進めるもの。

初日は、「N64」ソフトとして手塚プロが「ジャングル大帝」を共同開発する(九八年春発売予定)との記者発表があった。同日午後は特別カンファレンスとして「ハード、ソフトから見た〝ゲームは変わる〟を考える」をテーマに、「N64」の特徴、可能性などを開発者やソフトメーカーの立場から論じるというのが催された。ビデオ、スライドの上映を含め約一時間半行なわれた。

出席者(パネラー)は任天堂の宮本茂情報開発部長、竹田玄洋開発第三部長、セタの富士本淳社長、コナミエンタテインメント大阪の長江勝也開発部長、ハル研究所の岩田聡社長。司会はインターラクトの平林久和社長。

主な発言としては、宮本氏は「N64はCPUのパワーに余裕があり、DRAMもあるので、高速の読み出しができる。『ウェーブレース』の波はリアルタイムで動いているが、これは業務用ではまだ実現していないと思う。キャラクターを動かすにはROMカセット方式でなければならない」。竹田氏は、「次々と新ゲームを求める要求に応えるにはいろいろな仕掛けが必要だが、それにはカセット式以外ないという結論に達した」など。

富士本氏は、「ゲームシステムの進化は量的拡大(メモリー量など)と質的拡大があるが、後者は単に新技術を組み合わせることでなく、新しい文化、技術の吸収ととらえたい。N64はこうした質的拡大に対応するもので、やさしいハードとなっている」と語った。長江氏は、N64用ソフト「パーフェクトストライカー」を説明し、モーションキャプチャーを採用したなど述べた。岩田氏は「N64は使いかた次第でゲームソフトのありかたを大きく変化できる。カセット方式は古いとは思わない」と述べた。

初心会展96で、上はN64用新技術紹介コーナー、下はパネル討議にて

「ニンテンドウ64」用

「64DD」を披露

専用磁気ディスクを使用

任天堂は十一月二十二日、第八回初心会ソフト展示会で、「ニンテンドウ64」(N64)用ディスクドライブ「64DD」を披露した。「64DD」は「N64」の下に接続される装置で、これに専用磁気ディスクパックを差し込んで使用する。九七年中に出荷予定で、価格は未定。

専用磁気ディスクのサイズはミニフロッピーをひと回り大きくしたもの。約六十四メガバイトの容量があり、半分をROM、残り半分を読み書き可能なハードディスクのように使う。これを動かす専用のディスクドライブが「64DD」で、CD-ROMプレイヤーの五・四倍速のスピードでデータを読み書きできるのが特徴。「64DD」出荷時には、RAMを増やす「メモリー拡張パック」を添付する。

「N64」ではROMカートリッジ(カセット)を使いながら「64DD」も使えるので、かつての「ファミコン・ディスクシステム」とは異なり、プレイデータの書き込みなどさまざまなゲーム方法が可能になる。とくにRAMを拡張していくのは、他の家庭用専用機にはない特徴となっている。

しかし一方、これはマイクロソフト社がパソコン分野から提唱している「標準化」の考えとはまったく正反対の方向をめざすものとなる。任天堂は64ビット機を一段と特化させる方向で、外部メモリーの拡張を具体化させつつある。

「N64」と「64DD」の組み合わせを示す写真

コナミ、「ときメモ」の

改変カード封じ

スペック相手に著作権訴訟

コナミ㈱(本社東京、上月景正社長)は十一月二十八日、同社家庭用TVゲームソフト「ときめきメモリアル」の内容を無断で改変させたとしてスペックコンピュータ㈱(本社福岡、永山久社長)を相手どって大阪地裁に著作権侵害訴訟を起こした、と発表した。

これはスペックコンピュータが「ときめきメモリアル」用のメモリーカード「X-Terminator/PS版第2号ときメモスペシャル」を輸入販売したことによるもの。このメモリーカードとコナミの「ときめきメモリアル」を組み合わせて使うと、原作のTVゲームとはまったく異なるストーリーが展開されることになる。

コナミではこのメモリーカードが、コナミの作品自体に直接手を加えて改変しているわけではないが、著作権を持つコナミが設けたストーリーを実際に無断で改変させることになることから、著作物の同一性保持権を侵害する無断改変に当たるとしたもの。同社ではまた、「ときめきメモリアル」のキャラクター「藤崎詩織」を無断複製したことも理由に、損害賠償など求めている。

スペックコンピュータ側では、「改変しているとしても、それは実際にゲームをする個々のプレイヤーがしていること。当社はコナミの著作権を一切侵害していない」としている。

家庭用TVゲームに付加装置を付け実質的な難易度を変更することについて、米国では連邦裁判所で争われたことがある(米国任天堂対ガルーブトイズ事件)が、日本では今回が初めての例となる。コナミでは、「テクノロジーの発達に伴って現われる新しい現象に新しい解釈をそそぎ込んで、時代の流れに即した著作権法の解釈を確立するため」訴訟に踏み切った、と説明している。

アジアAMショー会場にて(左から)ユウビスの川楠俊太郎社長、サミー工業の里見治社長、カプコンの辻本憲三社長

アジアAMショーパーティーにて(左から)バンプレストの吉川昌之事業部長、杉浦幸昌社長、バンウェーブの水野孝夫社長、ヒューマンの鈴木長四郎社長、バンプレストの安田則雄専務、サミー工業の鈴木実本部長

アジアAMショー会場にて(左から)コナミの上月景正社長、韓国ビッコム社の金甲換会長、コナミの佐野誠本部長

コナミ新作展

GTIのツイン

「VSネットサッカー」など

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は、十一月十八日に東京・赤坂の全日空ホテルで、二十日に大阪・大淀のウェスティンホテルで、また二十五日に福岡・博多の全日空ホテルでプライベートショーを開き、CGサッカーゲーム「ヴァーサスネットサッカー」などを発表した。

これは「コナミ96秋の商談会」として開催されたもので、オペレーターとの具体的な"商談"を重視する意味から、東京会場以外は報道関係者らには非公開となり、来場者数も公表されなかった。新作の主なものは次のとおり。

TVゲーム「ヴァーサスネットサッカー」＝世界二十八ヵ国チームによるサッカーのトーナメントを展開（本号「話題のマシン」参照）。「GTIクラブ」のツインタイプ。「クイズドレミファグランプリ3」（以上二機種はいずれも同前号参照）。「スーパービシバシチャンプ」＝二十種類のミニゲームに次々挑戦していくもので、三つのボタンを使用。三人用アップライト型キャビネットでOP価格六十三万八千円、十二月十二日発売。

プライズマシン「マイティーバード」＝キーホルダーを鳥型ハンマー（ボタン操作）で落とすもの。二人用でOP価格九十八万円、十二月九日発売。

「みらくるすぴん」（参考出品）＝四層に並ぶぬいぐるみを、アームの先で跳ね上げて落とすもの。

メダルゲーム機は、小型版の十人用競馬ゲーム機「G1クラシックウィンズ」、ホロスコープがテーマの六人用ビンゴゲーム「ワンダーコスモス」、メダルを転がしゴールに入れる「パワフルストライカー」、宇宙人の頭を叩くTVメダルゲーム機「スペースボカン」などを紹介した（いずれも十二月上旬発売）。

なお新CG基板「COBRA」による格闘ゲーム「PF573」（仮称）を、AMショーで披露したものに新キャラを加えデモ画面で紹介した。

写真上はコナミ新作展（東京）、下はバンプレスト新作展（東京）

バンプレスト新作展

新作景品中心に

基板は「マクロスプラス」

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、杉浦幸昌社長）は十一月二十六―二十七日、東京・浅草のROXニューオータニでプライベートショーを開催。大阪会場は十二月六日、㈱バンウェーブ（本社愛知県西春井郡、水野孝夫社長）と㈱ハピネット（本社東京、河合洋社長）が共催し、ハピネット大阪支店で開催した。

これは来年五―六月発売予定の景品を中心に、アーケード機も含めた新作を紹介したもので、東京会場には二日間で約三百五十人、大阪会場には約八十人のオペレーターら関係業者が参集した。主な展示品は次のとおり。

TVゲーム機「マクロスプラス」を大阪会場のみ出品（本紙前号「話題のマシン」参照）。

その他アーケード機は、ビューボックス「みちゃ王」、LEDスロット式「マジカルセブン」など。またボックス内の舞い上がるクジを手でつかむ抽選機「とるとるキャッチャー一番くじ」、TVメダルゲーム機「スーパーマリオアタック」など。

景品は使用するゲーム機ごとに分けて多数展示された。その中でアイデア商品として、中に印鑑（シャチハタ型）を入れて押すと鳴き声が出る「ピングー・音の出るはんこカバー」、三分たつと音が鳴るカップラーメン用のふた「オバケのQ太郎ラーメンタイマー」、また「イワトビペンギン電動マッサージャー」やかき氷を作る「のんびりぬ～ぼ～氷かき」などに関心が集まった（いずれも六月発売予定）。

東京都協、通常総会

新理事に桝本氏

AOU全国大会の前に開催し

真鍋勝紀氏

東京都アミューズメント施設営業者協会（TAMOA、真鍋勝紀会長、会員九十五社）は十一月十四日、熱海後楽園ホテルでAOU全国大会に伴い第八回通常総会を開き、任期満了に伴う役員改選など行なった。委任二十を含む五十社が出席した。

真鍋会長は開会挨拶で「ゲーム場の環境は大きく変化した。UFOキャッチャー、プリント倶楽部の流行で女性客が入口を占め、男性客が入り難くなった。家庭用はますます性能アップしている。インターネットを使ったゲームが可能になった。ゲーム業界は保守的で、こういう早い変化に対応できない面がある。こういう環境の中で事業展開していくには、今の八号風営規制ではやり切れないところがある。行政にお願いするためにはまず業界がコンセンサスを得て一致団結する必要がある。その意味で難しい転換期を迎えている」と述べた。

九六年九月期の事業報告案と決算案、新年度事業計画案と予算案はともに異議なく承認された。決算で会費収入は約七百万円、事業収入は研修会関係四十万円、AOUエキスポ関係八百万円、またAOUからの助成金など五百二十万円が計上されている。

役員改選では、宮坂芳男氏（㈱太陽自動機）が辞退、新たに桝本哲夫氏（㈲マスコセントラル）が理事に加わることで、他の理事、監事は全員再任する、との原案が示され、異議なく承認した。理事会を経て、これまでと同じ正副会長の紹介があった。

JAPEA、理事会

標準価格を検討

シミュレーターの安全対策も

全日本遊園施設協会（JAPEA、山田三郎会長）は十月二十四日、東京・渋谷の事務局で第七十九回理事会を開催、安全対策委員会（則岡安夫委員長）が作成した遊園施設の「安全管理マニュアル」と十二種類の「安全標識ステッカー」の配布方法および頒布価格を決めた（価格など前号のJAPEA会員懇談会の記事参照）。

同理事会では、十月十六日に催された遊戯施設安全管理講習会（本紙第531号既報）、九月十二―十四日にJAMMAと共催したAMショーについての報告があり、了承された。また安全対策委員会の報告もあり、若園一夫副会長の提案で次回総会で同委員会を表彰することが決まった。その他計画した欧州視察ツアーを中止したとの報告があった。「赤い羽根共同募金」に三万円寄付することが了承された。

JAMMAが乗物部会内にシミュレーション小委員会を設け、定義づけや安全対策の検討を始める、との情報が紹介された。これに対し山田会長は、安全対策をそれぞれ検討することはよいが、その内容に大きな差異が生じた場合将来混乱を招くおそれもあると指摘し、両協会間で協議することが了承された。

特許・実用新案 出願公告・公開（11月15日～30日）

特許庁で登録された特許、実用新案および出願公開された特許の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開の番号、登録特許については出願番号の順に掲載。新法により特許については出願公告が九六年一月から廃止、付与後異議申立制度が施行された。発明／考案の内容については各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

十一月二十日＝「画像表示カードゲーム機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2555805、3-175953。

十一月二十七日＝「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、2556808、5-635524。「遊技機」、㈱三共（群馬）、2557215、61-199848。「投子遊戯機」、成川滋（神奈川）、2557295、3-174662。「パチンコ遊技機」、㈱ソフィア（群馬）、2557893、62-180567。

実用新案登録（旧）

十一月二十七日＝「ビデオゲーム用打撃用具」、㈱タイトー（東京）、2518288、1-75403。「ゲーム装置」、㈱トミー（東京）、2518465、4-44775。「クイズゲーム装置」、同、2518471、4-39475。同、2518477、5-487336。「ゲーム銃の標的装置」、大平技研工業㈱（岐阜）、2518854、3-90866。

特許出願公開

十一月十九日＝「ホッケーゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、8-299584㊨。「ゲーム装置」、同、8-299587。「データ利用ゲームシステム並びにそれに用いられるデータ作成装置、ゲーム装置及びデータカード」、同、8-299596。「遊戯装置」、㈱ナムコ（東京）、8-299585。「ゲーム装置」、同、8-299594。「クレーンゲーム機」、石指武（東京）、三原一郎（大阪）、三原由起（大阪）、8-299586。「ビデオゲーム機」、㈱タイトー（東京）、8-299591。「ガンシューティングゲーム機」、同、8-299597。同、8-299598。「ゲーム機の通信装置」、太陽誘電㈱（東京）、8-299592。「コンピュータとの対話型遊技装置及び方法」、コンパック・コンピューター・コーポレイション（米国）、8-299593。「テレビゲーム機」、松谷隆司（大阪）、8-299595。「懸吊移動機」、㈱共和機械製作所（大阪）、ワイエス技研㈱（大阪）、㈲柴山鉄工所（大阪）、8-299600㊨。「アトラクションボックス」、ヒューマン㈱（東京）、8-299614。

十一月二十六日＝「遊技機のシンボル表示装置」、ユニバーサル販売㈱（東京）、8-308981。「叩き物ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、8-309022。「標的当てゲーム機」、同、8-309023。「ゲーム機械装置」、㈱トーゴ（東京）、8-309024。「遊技用装置」、㈱三共（群馬）、8-309025。「CRT付きゲーム機」、帝人メトン㈱（東京）、8-309029。「ハンドル装置」、小倉クラッチ㈱（群馬）、8-309030。「ゲーム機器」、ソニー㈱（東京）、8-309031。「表示装置」、カシオ計算機㈱（東京）、8-309032。「占いゲーム装置」、京セラ㈱（京都）、8-309033。「回転式遊技施設」、㈱ビーノイ（東京）、㈱トータルプランニングオフィス（大阪）、8-309034。

マイクロマウスの

17年目の競技大会

ニューテクノロジー振興財団主催、ナムコ協力

マイコン搭載の自立型ロボットによる競技会、「第十七回全日本マイクロマウス大会」が㈶ニューテクノロジー振興財団の主催、㈱ナムコの全面協力で、十一月十六―十七日、東京・北の丸公園の科学技術館で催された。

同大会は科学技術への理解を深めることを目的に、八〇年から毎年開催されているもの。競技はメインのマイクロマウス（エキスパート、フレッシュマンの二部門）、マイクロクリッパー、ロボトレースの三種となっている。

うちマイクロマウス競技は二百五十六区画に仕切られた迷路の脱出時間を競うもの。予選で三十四台がエントリー、三十二台が出走したが完走は二十台。決勝には十三台が進出し、これに地区大会優勝のシードマウス五台、海外招待マウスの三台（米、韓、シンガポール）を合わせ計二十一台でタイムを競った。

競技ルールは各自の持ち時間七分、走行回数五回。競技の結果、井谷優氏（JSD）の「Noriko・Final」が十二秒七四で優勝。井谷氏は同大会の常連だが、二位との差は〇秒九一という接戦だった。

同競技のフレッシュマン部門では三十八台がエントリー、出走二十九台の完走二十一台で、小股淳氏（芝浦工大）の「セプティエンプレ」が十一秒で優勝した。

マイクロクリッパー競技は迷路の中に置かれた空き缶を一定時間内に上下逆さまにした数を競うもの。九台がエントリーし、六台が完走。長谷川靖氏（芝浦工大）の「Michael宗次郎」が十二個で優勝した。

ロボトレース競技は床に引かれたライン上をトレースしながら走行するタイムを競うもの。六十七台がエントリーし、出走五十六台、完走三十六台で、西潟貴志君（新潟コンピューター専門学校）の「伊藤園」が十六秒三八で優勝した。同競技のジュニア部門も開催された。

大会が十七年間も続いていることについて事務局では、「ロボット同士を対戦させるというようなイベント性を排除し、あくまでも技術競技に徹していることから、参加者も技術が正当に評価されることを確信できるのが最大の理由ではないか」と語っている。

第17回マイクロマウス大会でメインとなるマイクロマウス競技の光景

苫小牧「ファンタジードーム」

1月16日に閉鎖

90年9月開園以来不振が続き

本格的全天候型AM施設「ファンタジードーム」（北海道苫小牧市、延べ面積一万五千平方㍍）を経営する㈱サンファンタジーとまこまい（本社東京、鈴木正光社長）は十一月二十九日、同施設を九七年一月十六日に閉鎖、隣接する長崎屋苫小牧店を同ドーム内に移転すると発表した。

「ファンタジードーム」は北海道初の全天候型AM施設として、スリルライドなど遊園施設とゲーム機を設け九〇年九月にオープン。九一年二月期に八十八万人が入場したが、九六年二月期で七十万人弱まで落ち込み、当初目標の百万人を大きく下回った。リピーターが増えなかったのが大きく影響し、毎年十数億円の赤字を出し、累積赤字は約八十億円に達していた。九七年二月期は累積赤字八十七億円が見込まれている。

サンファンタジーとまこまいを完全子会社として所有する長崎屋も九五年二月期まで三期連続赤字となっていた。このためホームセンター十七店を子会社に移管、不採算店を閉鎖し、店舗数を百十八から九十八に減らした。またファイナンス子会社のサンバードファイナンスを清算、遊技施設とレンタルビデオを運営していたサンレジャーも売却するなどして、九六年二月期やっと黒字に回復した。サンファンタジーとまこまいの整理にはさらに数十億円が必要で、長崎屋では九七年二月期に特別損失で処分するもよう。

鈴鹿「ナムコランド」

東海地区で最大

アダルト対象に夜12時まで

ナムコは東海エリアで最大になるゲーム場「ナムコランド」を十一月二十九日、三重県鈴鹿市のSC「イオン鈴鹿ショッピングセンター・ベルシティ」二階にオープンした。SC内では初めてメダルゲームを本格導入、午後十二時まで営業して大人の客に対応する。

東海エリアでの同社直営店は約四十店あるが、拠点となる大型店がなかったこと、三重県が市場として有望なことから今回の「ナムコランド」開設を決めたもの。

家族客用とヤングアダルト用の二ゾーンに分け、家族客用ゾーンには大型SLなどの乗物機のほか、ボールプールやアドベンチャー・シアターシステム「ピーターパンの冒険」などを配置。ヤングアダルトゾーンには、約二十種三十台のメダルゲーム機と、TVゲーム機を設置した。

内装は全体を多彩な光で演出。中央に直径五㍍の卵のオブジェを置き、そこから発するエネルギーの噴水を光で表現するなどした。また場内に「ボイスチェンジャー」による遊びの仕掛けなども設けた。

営業面積は約二千平方㍍。五億円投資しており、年間五億円の売上げを見込んでいる。

鈴鹿「ナムコランド」の内部のようす。中央にあるのがオブジェ

大津「タイトーステーション」

映画館と共同展開

AMパワーセンター構想から

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は十一月二日、シネマコンプレックス（映画館を中心とした複合施設）との共同展開一号店として、大津パルコ店にゲーム場「タイトーステーション」（約六百平方㍍）をオープンした。パルコ内では東京・池袋に続く二店目となる。

シネマコンプレックスは英国UCI社（ユナイテッド・シネマズ・インターナショナル、日本法人はUCIジャパン社＝アダム・ガワー社長）が進めているもの。タイトーではシネマコンプレックスをはじめ、他のレジャー・娯楽施設との複合化をめざす「AMパワーセンター構想」を進めており、今回のロケーションは両社共同展開の最初の例となる。

「大津パルコ」は滋賀県大津市の国道十六号線沿いに設けられ、七階建て総営業面積約二万六千平方㍍。うち六階に「タイトーステーション」、その上の七階にUCIジャパン社のシネマコンプレックス「Otsuセブン」（七つの映画館から成り、総座席数約千八百席）がある。

「タイトーステーション」にはTVゲーム機などAMゲーム機約九十台とメダルゲーム機約四十台を設置、午前十時から午後十一時まで営業する。年間三億円の売上げを見込んでいる。

タイトーではUCIジャパン社のシネマコンプレックスとの同時出店だけでなく、既存直営店への誘致（石川県金沢市など）も進めている。

映画館とタイアップした大津パルコ店内「タイトーステーション」

コナミ、資金供給の

金融子会社設立

KCEスクール本校は神戸に

コナミは十二月四日、金融子会社としてコナミファイナンス㈱（本社東京、山口豊明社長）を十月十五日に設立、十二月十日から営業を開始したと発表した。

コナミグループの事業拡大に伴い、グループ企業を中心に事業資金などを安定的に供給するため設立したもの。山口氏はコナミの常務財務本部長で、ファイナンス子会社社長を兼務する。

同社はまた、九七年四月に全国展開するクリエイター養成スクール（KCEスクール）の本校を神戸に設けることになったことを、十二月十日明らかにした。神戸本校は九三年三月までコナミ本社ビルとして使っていたポートアイランドの建物に設けられる。このビルは阪神大震災の後、閉鎖されていた。

事務所移転

㈱エスジーエス＝東京都品川区西五反田七丁目九の五、成栄ビル3F、☎5496―2477、小形武徳社長（同社はセガ社の七号営業遊技機販売子会社）。

㈱シグマ・西日本販売部＝大阪市淀川区西中島五の七の十一、第八新大阪ビル6F、☎302―2239、山口勉部長。

株式会社に改組

㈱アミパラ（旧・㈲アミパラ）＝岡山市神田町二の四の十、☎（086）224―0008、筒井雅久社長。

㈱九娯貿易（旧・㈲九娯貿易）＝長崎県佐世保市白岳町百六十六の十一、☎（0956）33―0210、平岩重男社長。

人事異動

カプコン（12月1日）東京支店長（カプコンUSA社社長）枚田隆一氏▽兼カプコンUSA社社長、海外事業部長原田健氏。

お知らせ

本号は1月1・15日合併号です

お役に立つ記事を満載している本紙ですが、このたび年末年始の印刷休みのため1月は合併号といたしましたので、ご承知おき下さい（次号は1月16日発行予定です）。なおご購読号数の変更はありません。

「週刊セガ」'97 ヒットアイテム

独占 第二AM研究開発部 副部長

名越稔洋氏大激白

「あのデイトナUSAチームの情熱が、ここに集結した。」

「スカッドレース」

「モデル3」体感ドライブゲーム

フェラーリF40、マクラーレンF-1、ポルシェ911GT2、クライスラーダッジヴァイパーが繰り広げる、GT耐久レース。

©SEGA 1996 1997 ※画面写真は開発中のものです。

1,198(W)×2,688(D)×1,880(H)mm 412kg 50インチプロジェクションTV PAT.PEND.

驚異

「ぷよぷよSUN」

人気のぷよぷよがパワーアップ。

©COMPILE 1996

歴史に残る名作が美しいグラフィックで蘇った。その名も「コラムス'97」!

©SEGA 1996

木曜、夜7時54分から日本テレビ系で絶賛放映中。

「マジカル頭脳パワー」に回答者殺到

プレイヤーに向かって回転するマイクが評判。

©NTV/©SEGA 1996

800(W)×1,170(D)×2,220(H)mm 29インチモニター PAT.PEND.

日本もこれで安泰、大結婚ブーム到来

「理想像探偵社」でベストカップルが続々登場。

758(W)×884(D)×2,000(H)mm 約185kg AC100V 260W PAT.PEND.

アミューズメントセンターがスキー場に変貌?

「セガスキースーパーG」

コギャル談「チョベリグって感じ〜っ!」

「ダイレクト リアクティブ バイブレーション システム」が根源。

©SEGA 1996

1,320(W)×2,692(D)×2,080(H) 約400kg AC100V 500W 50インチプロジェクションTV PAT.PEND.

ハイインカム情報誌

週刊セガ

1月1日号 水曜日発売

SEGA

「SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE」のご案内

セガではインターネット・ホームページ「セガ・エンターテイメント・ユニバース」において最新アミューズメント情報をご紹介しております。

インターネット・ホームページ・アドレスは http://www.sega.co.jp/

株式会社 セガ・エンタープライゼス

第一糀谷事業所 東京都大田区東糀谷2-13-1 電話03(5736)7700(国内販売事業本部) 電話03(5736)7721(海外販売事業本部) 電話03(5736)7834(アミューズメント施設グループ) 電話03(5736)7837(アミューズメントテーマパーク事業本部)

札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 電話011(841)0248(代表)

関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 電話06(334)5336(代表)

九州支店 福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5 電話092(452)6841(代表)

広島販売 広島市中区河原町11-17フルミチビル 電話082(293)7979(代表)

名古屋販売 愛知県名古屋市名東区社が丘1-804 電話052(702)3003(代表)

仙台販売 仙台市若林区卸町東3丁目1-8 電話022(287)0930(代表)

JETRO/JAMMAが香港で

アジアAMショー 無料で一般に開放

日本のメーカーなど28社が出展、反応はさまざま

上の写真は懇親会でアジアAMショーを担当したJAMMA理事らの記念撮影

(社)日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA、中山隼雄会長)と日本貿易振興会(JETRO)の共催による「アジアAMショー」が十一月二十八―三十日、香港・ワンチャイの香港コンベンションセンターで開かれ、これに日本のAM機メーカーら二十八社が出展した。

会期三日間とも入場無料、フリープレイで一般開放され、JAMMA事務局によると三日間で合計一万百九十九人が来場した。うちオペレーターが三百八十人、AM機関連業者(製造、貿易、遊園地など)が六百一人でAM業界人は全体の九・六%だった。このほか他業種の業者二百二十人、政府および報道関係その他が四百十一人。プレイヤーは全体の七七%を占める七千八百七十六人が来場した(国別は不明)。

同ショーについてJAMMAは、「東南アジア各国のAM市場は拡大しつつあるが、急激な成長は日本がそうであったように不健全なイメージが先行し、社会問題化する要因を秘めている。このため日本企業の進出には各国の市場の健全な成長促進を伴うことが望まれており、JAMMAとしても各国AM産業の健全な発展に寄与すべき時期に来ている」との考えを基本に、「東南アジア各国との相互理解と協調を促進し、秩序ある市場形成の構築を進めることが目的」としている。

一方出展社側の目的はあくまで商売につながるのかどうかであるが、多くの出展社が「一応商売にはなった」としており、とくに展示したTVゲーム機のほとんどが地元のディストリビューターや代理店を通じて販売された。しかし「来場した業者の多くは日本のAMショーにも来る業者なので、費用を使ってわざわざ香港で開催する意味はない」との意見もある。

なお香港では禁止されている日本のメダルゲーム機も出品されたことについて、JAMMA事務局では「出品機種を香港政庁に提出したところ、展示だけで販売しなければよいとのことだった」としており、出品されたメダルゲーム機はすべて持ち帰りとなった。メダルゲーム機の出展社は、「ギャンブル機市場への輸出業者向けに出品したが、実物を見せるだけにとどまった」としている。

このほか、「一般向けイベントとして香港にAM機をアピールできた点では成功」、「将来的なビジネスチャンス拡大の下地にはなる」、「トレードショーでないのが疑問」、「一般入場が多く盛り上がったが、来場者数だけで成功かどうかを決めることはできない」、「AM機のあり方をPRするなら発展途上国で開催するほうが有意義だ」、「開催時期が良くない。新作が少ない時期なので展示品の充実に欠けた」——などの意見があった。

なお「今後も開催する場合、趣旨や目的をもっと明確にし、時期や開催地、だれを対象とするのかもよく検討してほしい」との声もあるが、次回の開催については未定となっている。

さて出品内容については、ほとんどが従来機、あるいはすでに披露され近く発売となる製品が中心となった。その中で同ショーで初めて発表されたのはTVゲーム機四機種のみで、次のとおり。

ナムコはCG格闘ゲーム「鉄拳3」を、開発度三〇%で参考出品した。これは前作基板をグレードアップした新CG基板「システム12」(仮称)を使用。新しいキャラを含め十人のキャラから選択。技の内容も充実した。

また同社は「アルペンレーサー2」のミニ版「コンパクトタイプ」を披露。これはブラウン管を組込んだアップライト型に足で操作するスライド台を備えたもので、大画面型より幅が約三十㌢短い。

セガ社はCG落下物パズルゲーム「コラムス97」を参考出品。これは「モデル2」を使用し、グラフィックを大幅にグレードアップしたもの。

アトラスはCG格闘ゲーム「ヘヴンズ・ゲート」を発表。これは「PS」基板を使用したもので、業務用基板と家庭用ソフトを年末のほぼ同時期に発売する。

また日本システムは彩京製アクションゲーム「ソード・オブ・ダークネス」をポスターのみで紹介。

このほかカプコン「ストリートファイターEX」、コナミ「ヴァーサスネットサッカー」、アイオーン/ジャレコ「羅媚斗(ラビット)」、セガ社「セガスキー・スーパーG」などが、近く発売される製品として出品された。

メダルゲーム機はシグマ、コナミ、タイトーが大型機を、大平技研工業、サミー工業、ビスコなどが小型機を出品した。

なおSNKでは「KOF96」ゲーム大会の予選を香港の各ゲーム場で実施し、その決勝大会を同社小間で開催、またユニセフへの募金も行なうなどプレイヤーの関心を集め盛り上がった。

ナムコ「鉄拳3」

セガ社「コラムス97」

アトラス「ヘヴンズ・ゲート」

上の写真は「鉄拳3」や「アルペンレーサー2」コンパクトなどを展示したナムコ、下はゲーム大会などで多くのプレイヤーを集めたSNK

上の写真は「ウォーザード」などを展示したカプコンの小間、下はCGサッカーやドライブゲームを中心に出品したコナミの小間のようす

上の写真はセガ社の小間で行列は「プリント倶楽部」を待つプレイヤー、下はCGドライブゲームや大型メダルゲーム機を展示したタイトー

NEO GEO The Future Is Now SNK

最高の舞台が待っている。

REAL BOUT SPECIAL

Real Bout SPECIAL

© SNK 1996

よりシンプルに! より多彩に! これが本当のスペシャル。

壮絶な「リアルバウト」から1年。さらなる闘いを欲する19人の餓狼たちが、新たなステージで火花を散らす! シリーズ最高の完成度で、遊びやすさも、プレイの爽快感も、文字通りスペシャルな対戦が実現。ネオジオ最新作『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』、いよいよこの冬登場予定!!

リアルバウト餓狼伝説スペシャル新登場!

■NEOGEOはSNKの商標です。

ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー

アーケードに新しい刺激! シンプルなルールで 抜群の集客力!!

ウルトラ電流イライラ棒

ULTRA DENRYU IRAIRA BOU

テレビ朝日の人気番組
「ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー」でおなじみ、
あの“ウルトラ電流イライラ棒”がアーケードに登場!
幅広い客層にアピールできる新製品です。

●使用電源：AC100V±10（50/60Hz） ●消費電力：1200W
●本体外形寸法（mm）：幅2404×奥行598×全高1850
※仕様は予告なく変更することがあります。 あらかじめご了承ください。

© テレビ朝日1996
企画／株式会社タカラ 販売／株式会社エス・エヌ・ケイ

高インカムの決定版!

大好評発売中!!

カセット交換でカンタンにフレーム変更!

NEOプリント

1.マルチフレーム&カラーセレクト機能搭載

12種類の基本フレームの中から1つを選んで撮影すれば、なんと、4種類のアレンジフレームが 同時にプリントされます! もちろん1種類だけをプリントすることもOK。しかも、カラープリントはもちろん、モノクロ、セピアの3つの色調が選べます。

2.高速プリント機能搭載

高速プリンター内蔵で、プリント待機時間を大幅に短縮! 稼働率が、グンとアップしました!

3.ローコスト&ローメンテナンス

感材にはロール式を採用。紙詰まり等のトラブル発生率を最小限に、そして ランニングコストの削減にも成功! しかも日常のメンテナンスも簡単!

ネオプリ伝言板
新規フレームが満載!
ネオプリカセット
「ウィンターバージョン」
「どうぶつバージョン」
発売決定!!

●使用電源：AC100V±10（50/60Hz）
●消費電力：260W ●本体重量：134kg
●本体外形寸法（mm）：
幅680×奥行1227×全高1925
※仕様は予告なく変更することがあります。
あらかじめご了承ください。

プライズマシンの傑作! コンパクトクレーンゲーム機「ネオミニ」

コンパクトクレーンゲーム機

NEO MiNi

ネオミニ

●使用電源：AC100V(50/60Hz)
●消費電力：45W ●本体重量：31kg
●本体外形寸法(mm)：
幅488×奥行518×全高784
※仕様は予告なく変更することがあります。
あらかじめご了承ください。

オシャレでカワイイ景品たちが続々登場!!

ダイヤブロックのりものセット
OP価格25,500円5種類（150個入り） POP付
ミニサイズのブロックを組み合わせると、乗り物の出来上がり。5種類ある乗り物を合体させると何とロボットに! 2段階で楽しめる、お子様がよろこぶアイテムです。 パッケージサイズ：3.4×4×6.4cm程度
© 1996 KAWADA CO. MADE IN JAPAN

サムライスピリッツ天草降臨ミニタペストリー
OP価格24,000円6種類（192個入り）
大人気格闘ゲームの新定番商品。吸盤付きで丁度いい大きさなので、魅力的なキャラクターをさらに身近なものに!
パッケージサイズ：7.7×7.8cm程度 © SNK 1996
※商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。

株式会社 エス・エヌ・ケイ
本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
大阪販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店販売 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
東京特機事業部 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2733 FAX.03(3222)7422
札幌支店 〒065 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在 〒731-01 広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1 TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在 〒760 香川県高松市福岡町2-13-17 TEL.0878(23)3371 FAX.0878(23)0920
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

セガ・ゲームワークス社

3月にシアトル店予定

メイン事業の新タイププロケーション

米国セガ・ゲームワークス社(本社サンフランシスコ郊外、アラン・ストン社長)は十二月四日、同社が初めて手がける新タイプのAM施設「ゲームワークス」は九七年三月にシアトルのダウンタウンでオープンすることになった、と発表した。引き続き五月にラスベガスで、夏にカリフォルニア州オンタリオ(ロサンゼルス東北の郊外)に開設する。

シアトルの第一号店開設は当初計画では九六年十一月となっていただけに、かなり遅れたことになるが、これは「ゲームワークス」のコンセプト、施設開発に時間がかかっているものと見られる。

同社では、「スチーブン・スピルバーグ氏の指揮の下、ゲームワークスの開発チームが、娯楽産業最良の技術とテーマパークのスケールを組み合わせて、若い大人向けにエネルギーに満ちた世界を作りつつある」としている。

「ゲームワークス・シアトル」の面積は約二千八百平方㍍。十四億円投資する。「ゲームワークス」は五年以内に世界中で百ヵ所以上開設する計画となっている。

セガ・ゲームワークス社は、九六年十二月九日にMCA社から社名変更したユニバーサルスタジオズ社と、ドリームワークスSKG、そして日本のセガ社が九六年三月に設立したジョイントベンチャー(合弁企業)で、「ゲームワークス」はそのメイン事業となっている。

その他セガ・ゲームワークス社は、北米に展開している「セガシティ」などゲーム場運営部門(ゲームズ・オペレーション)、北米と南米を対象にしたセガ社業務用AM機の販売部門(セガ・ゲームセールス)も担当する、と当初計画を修正している。

IAAPAで

初めて女性会長

ジーナ・ロマノウさんが就任

ジーナ・ロマノウ氏

遊園地関係の国際協会であるIAAPA(インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメントパークス&アトラクションズ、事務局ワシントンDC郊外)の九六—九七年期会長に、同協会では初の女性会長となるジーナ・ロマノウさんが就任した。

IAAPAショー96期間中に、九五—九六年期の会長、ジェフリー・トムプソン氏(英国ブラックプール・プレジャービーチ社長)から引き継いだもの。ロマノウさんはニューヨーク、ブルックリンにあるネリーブライ遊園地の社長。

この遊園地は地元のファミリー客を対象にしたFEC(ファミリーエンタテイメントセンター)のようなもので、ロマノウさんの家族が運営している。ジーナ・ロマノウさんは八三年から園長、九一年から社長を勤めている。IAAPAでは前期第一副会長から昇格したもの。

IAAPAの執行部役員は年ごとにひとつずつ昇格する仕組みになっており、九六—九七年期の第一副会長はシックスフラッグス・テーマパーク社のラリー・コクラン副会長、第二副会長はブッシュ・エンタテイメント社のジョン・ロバート会長兼社長、そして第三副会長は今回選ばれたメキシコのグルポ・マジコ社のルネ・アシス社長となっている(第三副会長は理事の中からひとりだけ選ばれる)。

米国アリスト社が

プレイネットに

主な通信型製品3種も改称

遠距離通信タイプのTVゲームシステムを引っ下げて登場した、米国アリスト・ネットワーク・エンタテイメント社(A−NE、本社カリフォルニア州フォスターシティ、モーリー・コーヘン社長)は十一月十九日付で「プレイネット・テクノロジー社」に社名変更した。同社はNASDAQに店頭公開しているアリストインターナショナル社の一部門。

社名変更だけにとどまらず同社は、基本的な製品の名称も変更した。まずカウンタートップ(卓上型)は「プレイネット」(旧「タッチネット」)、ジュークボックスは「プレイネット・ミュージック」(旧「ミュージックネット」と「プレイネット」)、そして八人が同時にプレイできるスポーツタイプは「プレイネット・チーム」(旧「アリーナネット」と「チームネット」)となった。

これまでにない新システムの製品だけに、ネーミングひとつとってみても、いかに苦労し悩んでいるかが推察される。これらプレイネット社の製品は、モデムを介して電話回線で必要なデータをやりとりするのを基本としている。

ユーロディズニー社

増収増益で定着

ディズニーランド・パリ好調

フランスの「ディズニーランド・パリ」を経営するユーロディズニー社(マルヌ・ラバレ、フィリップ・ブルギニョン会長)は十一月下旬、九六年九月期決算を発表。売上高は前年比九%増の約五十億フラン(一フランは約二十二円)、当期利益は七七%増の二億二千万フランと大きく伸ばした。入場者数は九%増の千百七十万人だった。

九二年四月に「ユーロディズニー」をオープン、九四年十月に「ディズニーランド・パリ」と改称したヨーロッパ最大のテーマパークだが、オープン当初は赤字続きで経営困難とされていた。しかし強力な合理化などを進めた結果、九五年九月期で初めて黒字に転換した。当初、ディズニー文化の直輸入は欧州には受け入れられないという批判もあったが、こういう見方はかなり減ってきた。

米国春のショー

ASI97に戻る

3月13—15日、ラスベガスで

米国AAMAが開催してきている春のショーは今年、ASI(アミューズメント・ショーケース・インターナショナル)として三月十三—十五日、ラスベガスのサンズ・エキスポセンターで開かれる。同ショーは八四—八五年はASI、八六—九六年はACMEの名称で開かれており、元の名称に戻ることになる。

ASI97では出展社は展示小間に社長など責任者が常駐する、との誓約書の提出が義務付けられているのが特徴。これはせっかく小間を訪ねても小間に責任者がいないという不満を解消するもの。オペレーターはメーカーの代表者と直接話がしたい、と言っている。

ミッドウェーゲームズ社から

「クルージンワールド」

12カ国を舞台に

米国ミッドウェー・ゲームズ社(本社シカゴ、ニール・ニカストロ会長)からTVドライブゲーム機「クルージン・ワールド」が出荷された。CGレンダリング技術によるドライブゲーム機「クルージンUSA」(九四年)に続くもの。

前作が米国の主要都市を巡るのに対し、「クルージン・ワールド」は中国の万里の長城、ハワイの海底トンネル、エジプトのピラミッド、ロシアのクレムリン、パリのエッフェル塔などを楽しむことができる、十二カ国十四都市を駆けていく内容となっている。

プレイヤーが選択する車種はスポーツカーから軍用車まで十二種類。初心者が楽しめるのが特徴で、四台連結して競技することも可能。各地の歌もサウンドトラックとして入っている。ピラミッドの中を車で駆け抜けるなど、ジョークの多いドライブゲームである。

Midway's "Cruis'n World"

International Trade Show

Show	Date
ATEI'97 (London, U.K.)	Jan. 21-23
IMA'97 (Frankfult, Germany)	Jan. 22-25
AOU Expo (Chiba, Japan)	Feb. 19-20
India Amusement Expo (New Delhi, India)	Feb. 26-27
Amusement Machine'97 (Guangzhou, China)	Mar. 2-5
AmEx'97 (Dublin, Ireland)	Mar. 4-5
Leisure Asia'97 (Singapore)	Mar. 6-8
Enada Spring'97 (Rimini, Italy)	Mar. 6-9
ASI [former ACME] (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 13-15
IGBE'97 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 18-20
Tokyo game Show (Tokyo,Japan)	Apr. 4-6
Middle East Leisure Expo (Dubai, U.A.E.)	Apr. 8-10
Welcome'97 (Istanbul, Turkey)	May. 9-10
AAE'97 (Singapore)	Jun. 11-12
World of Entertainment'97 (Prague, Chech)	Jun. 12-14
Salex'97 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 25-27
JAMMA Show (Tokyo,Japan)	Sep. 18-21
World Gaming '97 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 14-16
AMOA'97 (Atlanta, U.S.A.)	Oct. 23-25
IAAPA'97 (Orland, U.S.A.)	Nov. 19-22

WICO社が再スタートへ

米国WICO社(ウィコ、本社イリノイ州ナイルズ)は今年三月、米国破産法第十一条(チャプターイレブン)を申請し倒産したが、十月中旬あるファイナルシャルグループが"WICO"のブランドと資産を買いとったことから、新たなWICO社が発足することになった。

再スタートしたウィコ社の業務には、旧ウィコ社のボブ・エムリッチ副社長らが当たる。

Game Machine's
Best Hit Games 25
96年下半期ベストヒットゲームズ25

「ゼロ2」が1位 2位に「鉄拳2」

TVゲーム機のソフトウェア部門（ミディ型など汎用キャビネットで使われるいわゆる基板タイプ）での九六年下半期のトップは、カプコン「ストリートファイター・ゼロ2」となった。

「ストリートファイター・ゼロ2」は、かつてのヒット作「ストリートファイターII」をもとに練り上げた格闘ゲームで九六年三月発売。九五年六月の「ゼロ」、九六年八月の「ゼロ2アルファ」の間に位置する。「ストII」ファンによる固定した人気を持つが、同タイプの次作が出ると次第に人気が下がる傾向があり、この場合「ゼロ2アルファ」（実質三ヵ月分の集計で二十一位）がすでに迫っている。

二位はナムコ「鉄拳2バージョンB」（九五年十月発売）で、CG格闘ゲーム「鉄拳」シリーズ二作目。ナムコがSCEと共同開発したCG基板「システム11」によるもので、九五年八月の「鉄拳2」をすべて「バージョンB」に無料でバージョンアップした。「鉄拳3」はまだ出ておらず、高インカムを保っている。

三位はセガ社「デカスリート」（九六年五月発売）で、ST—V基板のゲームソフトとして七月一日号で初めてトップに輝いた、CGスポーツゲーム。陸上競技十種目に次々と挑戦していくというもので、スタート時のパワーが注目された。

四位はナムコ「子育てクイズマイエンジェル」（九六年七月発売）。女の赤ちゃんの親となって次々と問題に答えていくというクイズゲームで、正解の性格によって子どもの進路が変化するという意表をついて、なお高インカムを保つ。

五位はセガ社「ラストブロンクス・東京番外地」で、「モデル2」によるCG格闘ゲーム。セガ社のCG格闘ゲームでは、八位に「バーチャファイター2・1」（九五年九月発売）、十位に「ダイナマイト刑事」（九六年七月発売）、十七位に「バーチャファイター2」（九四年十一月発売）が入っており、CG格闘ゲームの幅を広げた（なおVFシリーズは「3」以降、完成品タイプに集計することにした）。

うち「ダイナマイト刑事」はCG格闘でも複数の対戦相手など変化を持たせた。

第六位はSNKネオジオ「ザ・キング・オブ・ファイターズ96」（九六年七月発売）で、実質四ヵ月分の集計ながら上位に迫ったほど、パワーの強さを見せた。ネオジオソフトでは他に、データイースト「マジカルドロップ2」（九六年三月発売）が十四位に入った。

七位はタイトー「パズルボブル2」（九五年九月発売）でF3ソフト。同じく「パズルボブル2X」（九五年十二月発売）も十六位に入った。十一位のセガ社「テトリス」（八八年十二月）はなお根強さを示しており、落下型パズルゲームはまだ続くと見られている。コナミ「ときめきメモリアル対戦ぱずるだま」（九五年十二月発売）は二十三位に入った。

九位のセガ社「バーチャストライカー」（九五年五月発売）はCGサッカーゲーム。

十二位のビデオシステム「ファイナルロマンスR」（九五年十二月発売）は、十五位「ファイナルロマンス2」（同四月）に続くTV麻雀ゲーム。TV麻雀ゲームはこの二点だけ入った。

このほか発売時期は十三位「レイストーム」が九六年八月で実質四ヵ月分の集計、十八位「ストライカーズ1945」が九五年六月、十九位「19XX」が九六年一月、二十位「クラシックコレクションVOL2」が九六年三月、二十二位「スーパーワールドスタジアム96」が九六年六月などとなっている。

最も息の長いのは「テトリス」の八年間で、長さで突出している。

TVゲーム機——ソフトウェア

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	ストリートファイター・ゼロ2（カプコン）	1706
2	鉄拳 2・バージョンB（ナムコ）	1651
3	デカスリート（セガ社 ST—V）	1637
4	子育てクイズマイエンジェル（ナムコ）	1402
5	ラストブロンクス—東京番外地（セガ社）	1311
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（SNKネオジオ）	1304
7	パズルボブル 2（タイトーF3）	1289
8	バーチャファイター 2.1（セガ社）	1284
9	バーチャストライカー（セガ社）	1109
10	ダイナマイト刑事（セガ社 ST—V）	1066
11	テトリス（セガ社）	1031
12	ファイナルロマンス R（ビデオシステム/ビスコ）	1021
13	レイストーム（タイトー）	1007
14	マジカルドロップ 2（データイースト/SNKネオジオ）	1002
15	ファイナルロマンス 2（ビデオシステム/ビスコ）	1000
16	パズルボブル 2X（タイトーF3）	931
17	バーチャファイター 2（セガ社）	897
18	ストライカーズ1945（彩京/ジャレコ）	889
19	19XX（カプコン）	889
20	クラシックコレクション VOL.2（ナムコ）	865
21	ストリートファイター・ゼロ2アルファ（カプコン）	846
22	スーパーワールドスタジアム 96（ナムコ）	838
23	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（コナミ）	836
24	ダイナマイトベースボール（セガ社）	825
25	ゼビウス3D/G（ナムコ）	814

完成品タイプでは「電脳バーチャロン」に

アップライト、コックピット型など完成品タイプのTVゲーム機では、セガ社「電脳戦機バーチャロン」（九六年一月発売）が下半期のトップになった。今なお人気を保っているCGロボット対戦ゲームで、上半期三位からアップ。

二位はナムコ「タイムクライシス」（九六年三月）はペダル使用のCGガンゲーム機で、これも上半期十二位から上がってきた。

三位は上半期一位だったセガ社「バーチャコップ2」（九五年九月）。

四位はセガ社「ガンブレードNY」（九六年四月）で、二位から四位までCGガンゲーム機が占めた。

五位は上半期二位だったナムコのCGスキーゲーム「アルペンレーサー」（九五年七月）で、根強い人気を見せている。

六位のセガ社「バーチャファイター3」（九六年九月）は、十月十五日号以来首位独走中だが下半期では二ヵ月半の集計しかないため、六位にとどまった。フルカウントにならないのは、ナムコ「プロップサイクル」（七月発売）が四ヵ月半分で八位、同「アルペンサーファー」（同）が同じく四ヵ月半分で十一位にとどまっている。

この部門ではCGゲームが大部分を占めることになったが、CG以外のナムコ「ガンバレット」（九四年十月）も健闘した。

完成品タイプのTVゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	電脳戦機バーチャロン（2P/VS）（セガ社）	1923
2	タイムクライシス（SD/DX）（ナムコ）	1690
3	バーチャコップ 2（DX/S）（セガ社）	1538
4	ガンブレードNY（SD/DX）（セガ社）	1377
5	アルペンレーサー（ナムコ）	1231
6	バーチャファイター 3（セガ社）	1033
7	セガラリー・チャンピオンシップ（2P）（セガ社）	989
8	プロップサイクル（SD/DX）（ナムコ）	967
9	ガンバレット（ナムコ）	932
10	レイブレーサー（SD/DX）（ナムコ）	877
11	アルペンサーファー（ナムコ）	858
12	レイブレーサー（2P）（ナムコ）	834
13	エースドライバービクトリーラップ（SD/DX）（ナムコ）	803
14	デイトナUSA（2P）（セガ社）	739
15	ダートダッシュ（SD/DX）（ナムコ）	680

フリッパーは全般的に低調 その他は「プリント倶楽部」

フリッパーはTVゲーム機に比べると普及率が低く、全体の評価も次第に下がってきている。その中でデータイースト「ジュラシックパーク」（九三年九月）が、上半期一位に続き下半期でも一位になった。新機種の「コンゴ」（九六年三月）がやっと二位に付けた程度で、勢いがない。

その他アーケードゲーム機では、アトラス／セガ社「プリント倶楽部」（九五年七月）が、他を大きく引き離してトップになった。九五年下半期は四ヵ月分の集計だけで三位に迫り、九六年上半期からトップを占めている。この製品は厳密に言うとゲーム機ではないがAM機の性格が強いのでアーケードゲームの分野に入れている。

二位はセガ社「手相占い・ちょっとみせて」（九五年十一月）で、前年下半期一位、今年上半期二位。この部門では、品不足だった「プリント倶楽部」に代わる対抗品が一斉に出始めている。

全国の主なロケーション（現在31ヵ所）から寄せられたデータをもとに本紙では毎号「ベストヒットゲームズ25」を作成、掲載しているが、毎号単位でなくこの半年間（七月一日号から十二月十五日号までの掲載分）について、改めて集計、分析したのが「九六年度下半期ベストヒットゲームズ25」である。

もともとのデータは通常どおりの十段階評価であり、調査方法に変化はないが、期間の途中で出てきたり消えていったりするものは、当然数字が小さくなる。反面、根強い人気を保つものは、ふだんのチャート以内に現れていなくとも、このチャートには現れてくることになる。根強い人気こそ最大の魅力ではあるが、このチャートはあくまでもひとつの目安にすぎず、どういうゲーム機が本当にオペレーターのためになるか、を考えるための参考であることを、念のために申し添えておく《編集部》

フリッパー

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	ジュラシックパーク（データイースト）	270
2	コンゴ（ウィリアムズ/タイトー）	201
3	バットマン・フォーエバー（セガ社/データイースト）	156
4	ピンボールマジック（カプコン）	151
5	フランケンシュタイン（セガ社/データイースト）	111

その他アーケードゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	プリント倶楽部（アトラス/セガ社）	2470
2	手相占い・ちょっとみせて（セガ社）	893
3	リアルパンチャー（タイトー）	550
4	シンデレラマジック（タイトー）	400
5	エキサイト・スピードホッケー（セガ社）	378

Game Machine's
Best Hit Games 25
96年年間ベストヒットゲームズ25

「鉄拳2」トップ 2位に「PB2」

「年間ベストヒットゲームズ25」は、上半期と下半期の集計結果を合わせたもので、その一年間に最も安定して高い評価を得たゲームを見出すことができる。

うちTVゲーム機のソフトウェア部門（いわゆる基板タイプ）と完成品タイプ部門（アップライト、コックピット型）のトップには、八九年度以来、本紙の「ゲーム・オブ・ザ・イヤー」のタイトルが贈られる。

本紙チャートはかなり精度が高く、そのデータの積み重ねから決定されるものだけに、業務用TVゲーム分野でこの賞は最も権威があるとされるほど。なお現行方式の年間チャートは八六年度から実施しているが、九〇年度以降のソフトウェア部門の一—三位は次のとおりで、以上のことが裏付けられる。

九〇年度①セガ社「テトリス」、②カプコン「ファイナルファイト」、③テクモ「ワールドカップ90」。九一年度①カプコン「ストリートファイターII」、②セガ社「テトリス」、③同「コラムス」。九二年度①カプコン「ストリートファイターII」、②セガ社「テトリス」、③カプコン「ストIIダッシュ」。九三年度①カプコン「ストIIダッシュ・ターボ」、②コンパイル／セガ社「ぷよぷよ」、③SNK「餓狼伝説2」。九四年度①コンパイル／セガ社「ぷよぷよ」、②カプコン「スーパーストII・X」、③セガ社「バーチャファイター」。九五年度①セガ社「バーチャファイター2」、②タイトー「パズルボブル」、③コナミ「対戦ぱずるだま」。

「テトリス」は八九—九〇年、「ストII」は九一—九二年とともに二年連続して一位となり、それぞれブームを起こしたほどで、今なお根強い人気を保っている。なお本紙では「バーチャファイター」シリーズを当初ソフトウェア部門と完成品部門の双方に入れてきたが、「3」から完成品部門に一本化した。

九六年度ソフトウェア部門の一位に輝いたのはナムコ「鉄拳2・バージョンB」で、「鉄拳2」はほとんどすべて「バージョンB」にバージョンアップされていることから、「鉄拳2」として一本化してもよいほど。

「鉄拳2」は本紙チャートで九五年九月十五日号以来三回トップとなったほか、一年間ずっと十位以内にとどまり人気を保った。

二位はタイトー「パズルボブル2」で、前作「パズルボブル」がネオジオ用ソフトとして九五年度二位だったのを受け、F3システム用として開発された。新作の同「2X」は十四位だが、「2」のほうが持続性がある。

三位はセガ社「バーチャファイター2・1」、四位は同「2」。幅広い層に支持され、「2・1」は九五年十月十五日号以来九回もチャート一位を占めた。五位のセガ社「ファイティングバイパーズ」は上半期に伸ばしたが、下半期まで続かなかった。

六位はカプコン「ストリートファイター・ゼロ2」で、年間八ヵ月分の集計だから、実力はもっと上になる。「ゼロ」、「ゼロ2」、「ゼロ2アルファ」と人気を継いできている。

七位はセガ社CGサッカーゲーム「バーチャストライカー」。八位はSNKネオジオ「リアルバウト餓狼伝説」だが、これは十一ヵ月分の集計。九位のザウルス／SNKネオジオ「ステークスウイナー」は健闘した。

十位のビデオシステム「ファイナルロマンス2」は、前回十七位から上昇したもの。同シリーズの新作「R」は十六位に入った。麻雀ソフトは前回の三点から二点に減った。

十一位のセガ社「テトリス」の人気は八年に及ぶことになる。同タイプの新作、ジャレコ「テトリス・プラス」は初登場で十八位に。「上海」シリーズも根強い。

TVゲーム機——ソフトウェア

順位	機械名（メーカー名）	発売	評価
1	鉄拳 2バージョンB（ナムコ）	95・10	3579
2	パズルボブル 2（タイトーF3）	95・9	3003
3	バーチャファイター 2.1（セガ社）	95・9	2973
4	バーチャファイター 2（セガ社）	94・11	2568
5	ファイティングバイパーズ（セガ社）	95・11	2555
6	ストリートファイター・ゼロ2（カプコン）	96・3	2543
7	バーチャストライカー（セガ社）	95・5	2378
8	リアルバウト餓狼伝説（SNKネオジオ）	95・12	2235
9	ステークスウイナー（ザウルス/SNKネオジオ）	95・9	2203
10	ファイナルロマンス 2（ビデオシステム/ビスコ）	95・4	2194
11	テトリス（セガ社）	88・12	2147
12	ストライカーズ1945（彩京/ジャレコ）	95・6	2113
13	上海・万里の長城（サン電子/テクモ）	95・8	1914
14	パズルボブル 2X（タイトーF3）	95・12	1779
15	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（コナミ）	95・12	1756
16	ファイナルロマンス R（ビデオシステム/ビスコ）	95・12	1733
17	19XX（カプコン）	96・1	1708
18	テトリス・プラス（ジャレコ）	95・12	1696
19	ストリートファイター・ゼロ（カプコン）	95・6	1688
20	上海 III（サン電子/タイトー）	93・11	1683
21	クラシックコレクション VOL.1（ナムコ）	95・11	1676
22	デカスリート（セガ社 ST—V）	96・5	1637
23	ぷよぷよ通（コンパイル/セガ社）	94・9	1621
24	パズルボブル（タイトー/SNKネオジオ）	94・12	1546
25	マジカルドロップ 2（データイースト/SNKネオジオ）	96・3	1417

完成品タイプでは「バーチャコップ2」に

完成品タイプのTVゲーム機では、セガ社「バーチャコップ2」が、前回一位の「バーチャコップ」に続き一位となった。上半期一位、下半期三位でなお高い人気を示すCGガンゲーム機となった。

二位はセガ社「電脳戦機バーチャロン」で、上半期三位、下半期一位とこれも高い支持を受けている。CGロボット対戦ゲーム。

三位はナムコのCGスキーゲーム「アルペンレーサー」で、上半期二位、下半期五位。四位はナムコのCGガンゲーム「タイムクライシス」で上半期十二位、下半期二位とまだ人気上昇中。

五位はセガ社「セガラリー・チャンピオンシップ」、六位はナムコ「レイブレーサー」（SD／DX）、同「2P」は八位。以下九位にセガ社「マンクスTT」、十一位に同「デイトナUSA」、十四位にナムコ「ダートダッシュ」とCGドライブゲームが揃っている。

九〇年度以降の一—三位は次のとおりで、セガ社とナムコのほぼ独占となっている。

九〇年度①セガ社「スーパーモナコGP」、②ナムコ「ウイニングラン鈴鹿GP」、③タイトー「SGI」。九一年度①ナムコ「ファイナルラップ2」、②同（DX）、③タイトー「スペースガン」。九二年度①セガ社「F1エキゾーストノート」、②ミッドウェー社「ターミネーター2」、③ナムコ「スターブレード」。九三年度①コナミ「リーサルエンフォーサーズ」、②セガ社「バーチャレーシング」、③ナムコ「ファイナルラップ3」。九四年度①ナムコ「リッジレーサー」、②セガ社「バーチャファイター」、③コナミ「リーサルエンフォーサーズ」。九五年度①セガ社「バーチャコップ」、②同「バーチャファイター2」、③ナムコ「エースドライバー」。

完成品タイプのTVゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	発売	評価
1	バーチャコップ 2（DX/S）（セガ社）	95・9	3271
2	電脳戦機バーチャロン（2P/VS）（セガ社）	96・1	3208
3	アルペンレーサー（ナムコ）	95・7	2807
4	タイムクライシス（SD/DX）（ナムコ）	96・3	2466
5	セガラリー・チャンピオンシップ（2P）（セガ社）	95・4	2155
6	レイブレーサー（SD/DX）（ナムコ）	95・8	2058
7	ガンバレット（ナムコ）	94・10	1751
8	レイブレーサー（2P）（ナムコ）	95・7	1722
9	マンクスTT（DX/2P）（セガ社）	95・12	1612
10	ガンブレードNY（SD/DX）（セガ社）	96・4	1609
11	デイトナUSA（2P）（セガ社）	94・5	1529
12	バーチャファイター 2（DX）（セガ社）	94・11	1455
13	スカイターゲット（SD/DX）（セガ社）	95・10	1405
14	ダートダッシュ（SD/DX）（ナムコ）	95・12	1359
15	スポーツフィッシング 2（セガ社）	95・8	1358

圧倒的な「プリント倶楽部」

フリッパー部門は設置ロケが少ないことから、集計しても評価が低い。トップは前回四位だったデータイースト「ジュラシックパーク」が、トップになった。

その他アーケードゲーム機部門ではアトラス／セガ社「プリント倶楽部」が、他を寄せつけないほどの強さを発揮して一位になった。品不足を生じるほどだったが、競合品が出回り始めている。上半期も下半期も一位だった。

二位はセガ社の占い機「手相占い・ちょっとみせて」で、前回一位だった。前回二位だったタイトー「リアルパンチャー」は三位になっている。この分野は新規性と遊びのユニークさが評価に結びつくようだ。

フリッパー

順位	機械名（メーカー名）	発売	評価
1	ジュラシックパーク（データイースト）	93・9	562
2	バットマン・フォーエバー（セガ社/データイースト）	95・9	253
3	コンゴ（ウィリアムズ/タイトー）	96・3	250
4	フランケンシュタイン（セガ社/データイースト）	95・2	224
5	ピンボールマジック（カプコン）	95・12	207

その他アーケードゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	発売	評価
1	プリント倶楽部（アトラス/セガ社）	95・7	4059
2	手相占い・ちょっとみせて（セガ社）	95・2	2034
3	リアルパンチャー（タイトー）	94・7	1132
4	X—DAY 2（ナムコ）	95・7	881
5	スターライトフォーチュン（セガ社）	93・12	766

話題のマシン

新コース追加、通信機能搭載
2人同時競走も
ナムコの「アルペンレーサー 2」

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、CGスキーゲーム機「アルペンレーサー2」（DXタイプ）が十二月下旬発売となる。

これは同社CG基板「システム・スーパー22」を使ったもので、前作のバージョンアップ版。

通信機能を搭載したことにより、二台接続し同時スキーレースを展開できるようになったのが最大の特徴。また難易度が異なる二種類の新コースを増設し、山岳地帯を抜けて夜となり、急に都市の美しい夜景が目の前に広がるなど、前作とはまったく違うコースが用意され、グラフィックも強化している。

このほか主に走りを楽しむレースモードと、走行時間を競うタイムトライアルモードの二種類があり、いずれかを選択できる。さらにプレイヤーキャラを、競技スタイルやアクションなどが異なる三人のキャラから選べるようになった。

本体キャビネットはほぼ同じサイズだが、イラストが新しくなった。前作からのコンバージョンキットが中心となり、価格未定。

アルペンレーサー 2

コナミのCGゲーム基板
4人まで通信も
「ヴァーサスネットサッカー」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、CGサッカーゲーム「ヴァーサスネットサッカー」が、十二月十日発売となった。

これは同社「サッカースーパースターズ」の流れをくむもので、CG画像により大幅グレードアップ。サッカーコートを横から見た画面と縦方向からの画面視点を選択できるのが特徴。八方向レバーと三つのボタンを操作する。

世界二十八ヵ国のチームから選択し、トーナメントで試合を進めていく。一人用、二人用（協力プレイ）ともコンピューターと対戦するが、通信機能により二台接続し二人用は対戦、二人対一人、二人対二人のプレイが可能となる。

ボタンAでシュートやキック、Bでパス、Cでセンタリングやキーパー操作などを行ない、ボールが空中にある場合は各ボタンでボレーやヘディング、ダイビングなど多彩なプレイができる。基板販売でOP価格十九万八千円。なお改造用サブ基板もOP価格十万八千円で十二月十七日発売となった。

ヴァーサスネットサッカー

「ネオジオ」格闘ソフト
〝超必殺技〟駆使
ビスコ「ブレイカーズ」

㈱ビスコ（本社京都、秋山哲雄社長）開発による「ネオジオMVS」ソフト「ブレイカーズ」が、同社と㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）から十二月十七日発売となった。

これは対戦格闘ゲームで、ルールのない武術大会を繰り広げるもの。八方向レバーと四つ（パンチとキックの各強弱）のボタンを操作する。

キャラクターは異なる技を使う八人から選択。一人用で勝ち抜くと最後に〝邪悪な存在〟が乗り移った大会の主催者キャラ（選択できない）と戦うことになる。

各キャラが必殺技を二—五種類駆使するが、攻撃やガード、挑発を決めると〝スペシャルゲージ〟が上がっていき、さらに強力で特殊な超必殺技を使えるようになる。超必殺技はキャラにより異なる二種類または三種類が設定されており、これをストックして状況に応じた使い方ができるようになっている。カセットOP価格九万八千円。

ブレイカーズ

順にボタン押すアーケード機
光りと音を覚え
こまや「フラッシュ＆サウンド」

㈱こまや（本社神戸、尾上芳郎社長）から、プライズゲーム機「フラッシュ＆サウンド」が十一月下旬発売となった。

これは五つのボタンがランダムに光り、その順番どおりにボタンを押していくというゲーム。

ボタンは赤、青、緑、紫、オレンジの五色があり、光った時にそれぞれ異なる音程が鳴るので、色と音でも覚えることができる。

ただしゲームが進むと点滅スピードが速くなり光るボタンの数も増えていき、最高六段階までレベルが上がっていく。レベル6をクリアすると景品が払い出される（景品払い出し機能のないタイプも用意）。三回間違うとゲーム終了。OP価格二十六万円。

フラッシュ＆サウンド

機種名（メーカー名）	評価
11 バスタ・ムーブ・アゲン〔パズルボブル2〕（タイトー）	6.92
12 サムライショーダウン Ⅳ〔サムライスピリッツ天草降臨〕（SNKネオジオ）	6.91
13 19XX（カプコン）	6.90
14 ストリートファイター・アルファ2〔ゼロ2〕（カプコン）	6.87
15 パン 3（ミッチェル／ワールドワイドビデオ）	6.83
16 ストライカーズ1945（彩京／ワールドワイドビデオ）	6.80
17 ソウルエッジ（ナムコ）	6.73
18 バトルボールズ〔戦球〕（セイブ／ファブテック）	6.67
19 マーヴル・スーパーヒーローズ（カプコン）	6.65
20 バスタムーブ〔バズルボブル〕（タイトー／SNKネオジオ）	6.64

フリッパー

機種名（メーカー名）	評価
1 スケアドスティフ（ミッドウェー）	9.00
2 アタック・フロム・マーズ（ミッドウェー）	8.09
3 アラビアンナイト（ウィリアムズ）	7.90
4 アダムスファミリー（ミッドウェー）	7.67
5 インデペンデンスデー（セガ・ピンボール）	7.60
6 シアター・オブ・マジック（ミッドウェー）	7.57
7 スタートレック・ネクストゼネレーションズ（ウィリアムズ）	7.38
8 ビッグハート（プリミア）	7.33
9 コンゴ（ミッドウェー）	7.22
10 ワールドカップ・サッカー（ミッドウェー）	7.21

©1996 Replay Magazine《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

話題のマシン

CG「セガスキースーパーG」
4人通信スキー
セガ社から「マジカル頭脳パワー」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、CGスキーゲーム機「セガスキースーパーG」が十二月中旬発売となった。またTVクイズゲーム機「マジカル頭脳パワー」が十一月末に発売となった。

「セガスキースーパーG」はCG基板「モデル2」を使用し、高度なテクニックが要求されるワールドカップスキーの種目〝スーパージャイアント・スラローム〟を題材としたもの。

左右の固定されたストックバーを握り、スキー板となるスライド台に乗って操作する。台は左足用と右足用に分かれており、体重をかけるとそれぞれの台が弧を描いて約四十五度まで端へスライドし、段差がつくというシステムでリアル感がある。

コースはノーマル、テクニカル、ハイスピードの三種類から選択。またチェックポイントごとにタイムエクステンドが設定されたタイムアタックモードと、ライバルスキーヤーと競走するワールドシリーズモードも選択できる。

タイマー制で、例えばノーマルコースでタイマーが残っていれば、次のレベルのテクニカルコースへと進むことができる。

また通信機能を搭載しており、最大四台まで接続し四人までの同時プレイも可能。ボタンで画面視点切り替えができる。標準価格二百十二万五千円。

「マジカル頭脳パワー」は同名テレビ番組をもとにした早押しクイズ機。同番組の雰囲気を出すため音声認識機能を搭載し、備え付けのマイクに声で解答するというシステムに特徴がある。

初級、中級、上級の三コースから選択。コースによって出題数が異なる。三人用で、出題後ボタンを早く押したプレイヤーに解答権があり、回るようになっているマイクを自分の方に向けて解答の言葉を言うと、画面上に正解か不正解かが音声とともに表示される。

ゲームはライフ制で、設定間違うと一つ減り、ライフ数がなくなればゲーム終了。「ST－V」基板使用。二十九インチTVモニター内蔵のアップライト型で、OP価格九十八万円。

セガスキースーパーG

マジカル頭脳パワー

アリカ開発、カプコンから
CGで「ストII」
「ストリートファイターEX」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、㈱アリカ（本社東京、西谷亮社長）開発CG格闘ゲーム「ストリートファイターEX」が、十二月二十六日発売となる。

これは「PS」基板を使用したもので、「ストII」シリーズの流れを継承し、各キャラの動きや技などをデフォルメ化してポリゴン画像に取り込んでいるため、「ストII」での醍醐味も十分残されている。

キャラもおなじみのリュウ、ケン、チュンリー、ガイルなど計十人が登場する。操作も従来と同じ八方向レバーと六つのボタンを使う。技ではスーパーコンボなど基本的なものは継承し、新しく相手のガードを打ち砕く〝ガードブレイク〟（スーパーコンボゲージを一つ消費）、必殺技直後の硬直などをスーパーコンボでキャンセルできる〝スーパーキャンセル〟などの新システムが追加されている。この二つのシステムを連続して使うことにより、相手との体力差が少なければ一発逆転のチャンスも生まれる。基板販売のみで価格二十三万八千円。

ストリートファイターEX

トーゴのアーケードゲーム
揺れるバケツに
「ばつ丸のゴーゴーたま入れ」

㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）から、アーケードゲーム機「バッドばつ丸のゴーゴーたま入れ」が十一月上旬発売となった。

これはボール投げゲーム機で、サンリオのキャラクター〝ばつ丸〟を使用したもの。

前方にヤシの木と海を背景にしたキャラが、フラダンスを踊りながら赤い大きなバケツを持っている。プレイヤーは手前に転がってくるボール（循環システム）を持ち、揺れながら左右へ動いているバケツの中へボールを次々と投げ入れていく。ボールが入るたびに得点（LED表示）が加算されていき、タイマー切れでゲーム終了となり、得点により三パターンの〝ばつ丸〟の声で力量が評価される。定価七十四万八千円。

バッドばつ丸のゴーゴーたま入れ

米国「リプレイ」誌 プレイヤーズ・チョイス
12月号から

アップライト・ビデオ

機種名（メーカー名）	評価
1 エリア51（アタリゲームズ）	8.49
2 トーナメント・ソリテヤー（ダイナモ）	8.25
3 ソリテヤーチャレンジ（ダイナモ）	7.92
4 バーチャコップ 2（セガ社）	7.79
5 クリプトキラー〔ヘンリーエクスプローラーズ〕（コナミ）	7.70
6 バーチャコップ（セガ社）	7.42
7 ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	7.00
8 バーチャファイター 2（セガ社）	6.88
9 キラーインスティンクト（ミッドウェー）	6.75
10 テッケン（ナムコ）	6.71
11 NBAハングタイム（ミッドウェー）	6.69
12 リーサルエンフォーサーズ（コナミ）	6.68
13 ロック&ローデッド〔ガンハード〕（データイースト）	6.67
14 ファイティングバイパーズ（セガ社）	6.63
15 リーサルエンフォーサーズ 2（コナミ）	6.51

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

機種名（メーカー名）	評価
1 ワインデイングヒート（コナミ）	9.17
2 ガンブレード・ニューヨーク（セガ社）	9.00
3 タイムクライシス（ナムコ）	8.94
4 デイトナUSA（セガ社）	8.86
5 アルペンサーファー（ナムコ）	8.80
6 クルージンUSA（ミッドウェー）	8.75
7 マンクスTT（セガ社）	8.40
8 エアーコンバット 22（ナムコ）	8.13
9 アルペンレーサー（ナムコ）	8.04
10 ウェーブシャーク（コナミ）	8.00
11 スズカエイトアワーズ 2（ナムコ）	7.83
12 プロップサイクル（ナムコ）	7.82
13 コップス（アタリゲームズ）	7.80
14 バーチャロン（セガ社）	7.78
15 アウトランナーズ（セガ社）	7.53

ビデオ・ソフトウェア

機種名（メーカー名）	評価
1 Xメンvsストリートファイター（カプコン）	8.53
2 ダイハード・アーケード〔ダイナマイト刑事〕（セガ社）	8.28
3 ゴールデンティー3Dゴルフ（ITC）	8.00
4 スーパーパズルファイター 2（カプコン）	8.00
5 テッケン 2〔鉄拳2〕（ナムコ）	7.76
6 ソウルエッジ 2+（ナムコ）	7.34
7 メタルスラッグ（SNKネオジオ）	7.24
8 NBAマキシマム・ハングタイム（ミッドウェー）	7.07
9 D&D〔シャドーオーバーミスタラ〕（カプコン）	7.05
10 ナムココレクションズvol．2（ナムコ）	7.00

謹賀新年

株式会社 アイマックス
代表取締役社長 今成一雄
〒144 東京都大田区西蒲田七―二六―十一 ツキムラビル西蒲田
TEL〇三(三七三七)二二二一
FAX〇三(三七三七)二二一〇

株式会社 アイモ
代表取締役 田口宣由
〒170 東京都豊島区東池袋二―二三―八
TEL〇三(三九八六)四五九一
FAX〇三(三九八四)八七一〇

朝日エンジニアリング株式会社
専務取締役 藤原忠
本社工場 〒770 徳島市東沖洲二―二六―三
TEL〇八八六(六四)六一九〇
FAX〇八八六(六四)六一九一
営業本部 〒559-03 大阪府泉南郡岬町淡輪一三八七―二
TEL〇七二四(九四)〇七八三
FAX〇七二四(九四)二一九五

旭精工株式会社
代表取締役 安部寛
〒107 東京都港区南青山二―二四―十五 青山タワービル二F
TEL〇三(三四〇一)六一八一

株式会社 アトラス
代表取締役社長 原野直也
本社 〒162 東京都新宿区神楽坂四―八
(販売部)TEL〇三(三二三五)七九七一
FAX〇三(三二三五)四一〇九
関西事業所 〒533 大阪市東淀川区東中島二―九―十五 日大和生ビル四F
TEL〇六(三二七〇)三三三二
FAX〇六(三二七〇)八〇二〇

株式会社 アーバン
代表取締役 金子信太郎
社員一同
〒171 東京都豊島区西池袋三―二一―十五―四
TEL〇三(三五九〇)四一五一
FAX〇三(三五九〇)〇三七四

株式会社 アミパラ
代表 筒井雅久
〒700 岡山市神田町二―四―十
TEL〇八六(二二四)〇〇〇八
FAX〇八六(二二四)四一四四

株式会社 アミューズオリエント
代表取締役 矢内敬治
〒170 東京都豊島区北大塚二―九―十二
TEL〇三(三九四〇)三三七一
FAX〇三(三九四九)一一二二

株式会社 アムス
代表取締役 梅村富久
〒465 名古屋市名東区宝が丘二九九
TEL〇五二(七七四)二五一一
FAX〇五二(七七四)一二二三

株式会社 アムレス
代表取締役 小村茂
〒984 宮城県仙台市若林区若林一―十―十二
TEL〇二二(二八六)九六一六
FAX〇二二(二八五)八六〇六

株式会社 アリサカ
代表取締役 有坂順三
本社 〒880 宮崎市本郷北方二四八五―二十
TEL〇九八五(五二)一三一四
FAX〇九八五(五二)一一〇三
支店 〒816 福岡市博多区金隈二―八三―四
TEL〇九二(五〇四)四三六〇
FAX〇九二(五〇四)四二一四

株式会社 ウエップシステム
代表取締役社長 玉手良光
専務取締役 小田根正明
〒160 東京都新宿区西新宿三―八―五 新栄ビル
TEL〇三(三三七七)八七一一
FAX〇三(三三七七)一一二〇

株式会社 エイコー
代表取締役 辻谷博男
〒130 東京都墨田区本所一―三―十三 エイコービル
TEL〇三(三六二四)一一八三
FAX〇三(三六二二)六二三五

株式会社 エイティング
代表取締役 藤澤知徳
〒144 東京都大田区西蒲田七―三三―二
TEL〇三(五七一一)八一八一
FAX〇三(五七一一)八一八〇

エイト・レジャー物産株式会社
代表取締役 富田紀一
〒001 札幌市北区北二八条西四丁目 第一エイトビル
TEL〇一一(七五六)八八六一
FAX〇一一(七五六)五六三八

株式会社 エイブルコーポレーション
代表取締役 熊谷俊範
(本社)〒171 東京都豊島区池袋四―八―三 エイブルビル
TEL〇三(三九八八)二〇六一
FAX〇三(三九八六)五一八〇

株式会社 エス・エヌ・ケイ
代表取締役 高堂良彦
〒564 大阪府吹田市豊津町十八―十二
TEL〇六(三三九)三三一一

エース自動機株式会社
代表取締役社長 村上公伯
専務取締役 高野貞義
〒154 東京都世田谷区野沢二―二十―一
TEL〇三(三四一〇)〇五二五
FAX〇三(三四一〇)〇五二七

株式会社 エーディーケイ
代表取締役 新井一夫
〒362 埼玉県上尾市愛宕一―十六―八 レーベンビル四F
TEL〇四八(七七五)二四一二(代)
FAX〇四八(七七五)二一九八

株式会社 エヌエムケイ
代表取締役 琴寄幸雄
〒101 東京都千代田区神田佐久間町一―十九 山中ビル四F
TEL〇三(三二五七)一六三〇(代)
FAX〇三(三二五七)一六三九

株式会社 エム・アイ・ピー
代表取締役 伊藤博則
〒564 大阪府吹田市寿町二―十九―四
TEL〇六(三八二)一二〇〇
FAX〇六(三一九)一五一二

大平技研工業株式会社
代表取締役 大平輝雄
本社 本社営業部 〒501-31 岐阜市岩井万場四四番地
TEL〇五八(二四二)七四九一
FAX〇五八(二四二)八〇〇六
東京営業本部 〒170 東京都豊島区巣鴨一―十七―六 NTビル九F
TEL〇三(五九七六)〇五二八
FAX〇三(五九七六)〇五一四

大森電気株式会社
代表取締役 大森節雄
〒208 東京都武蔵村山市伊奈平三―三―二
TEL〇四二五(六〇)三一二一(代)
FAX〇四二五(三一)四三五〇

株式会社 岡本製作所
代表取締役 岡本典之
〒553 大阪市福島区鷺洲三丁目六―二一
TEL〇六(四五一)六一五六
FAX〇六(四五一)五五三〇

加藤工業株式会社
代表取締役 加藤克彦
〒567 大阪府茨木市沢良宜西一―二―十一
TEL〇七二六(三五)一八八六
FAX〇七二六(三五)一八八〇

株式会社カトウ製作所 ユーズ株式会社
代表取締役社長 加藤イサム
〒157 東京都世田谷区北烏山六―二四―十三
TEL〇三(三三〇七)一二二一
FAX〇三(三三〇七)一二四四

株式会社 カネコ
代表取締役 金子浩
〒181 東京都三鷹市下連雀三―三四―四
TEL〇四二二(七一)七八一一
FAX〇四二二(七一)七八一九

株式会社 カプコン
代表取締役社長 辻本憲三
〒540 大阪市中央区内平野町三―一―三
TEL〇六(九二〇)三六〇〇
FAX〇六(九二〇)五一〇〇

関西カクタス株式会社
代表取締役社長 村田脩三
〒530 大阪市北区角田町一―一 東阪急ビル五階
TEL〇六(三一三)四五五二
FAX〇六(三六一)二八八六

関東娯楽工業株式会社
代表取締役 中村哲
(本社)〒171 東京都豊島区南池袋一―十八―二三―一〇二
TEL〇三(三九八六)五三三一
(工場)〒131 東京都墨田区立花五―二―二
TEL〇三(三六一〇)三一二一

岐阜特機株式会社
代表取締役 真鍋巧
〒501-01 岐阜市大菅二―七八―二
TEL〇五八(二五一)〇八六一
FAX〇五八(二五三)七一〇九

栗田技研株式会社
代表取締役 栗田龍夫
本社 〒500 岐阜市溝旗町二―十三 栗田技研ビル一F
TEL〇五八(二六三)三〇三七
FAX〇五八(二六三)三〇三八
工場 〒501-01 岐阜市鏡島七二番地
TEL〇五八(二五二)六二九〇
FAX〇五八(二五二)六七二五

株式会社 ケイアンドユウ
代表取締役 林謙二
〒577 東大阪市長田西三丁目二三
TEL〇六(七四八)二五一一
FAX〇六(七四八)二五〇六

コナミ株式会社
代表取締役社長 上月景正
〒105 東京都港区虎の門四―三―一
TEL〇三(三四三二)五六七八
FAX〇三(三四三二)五六七九

株式会社 こまや
代表取締役 尾上芳郎
〒658 神戸市東灘区魚崎南町六―十―十四
TEL〇七八(四一一)二一二一
FAX〇七八(四一一)三八五一

株式会社 ザウルス
代表取締役 田中信之
〒102 東京都千代田区紀尾井町三―八 第2紀尾井町ビル
TEL〇三(三二二二)一七二一
FAX〇三(三二二二)一七二八

株式会社 サノヤス・ヒシノ明昌
代表取締役社長 大野伊左男
〒541 大阪市中央区瓦町三丁目六番一号
TEL〇六(二〇一)四〇五二
FAX〇六(二〇一)四〇五三

サミー工業株式会社
代表取締役社長 里見治
〒170 東京都豊島区東池袋二―二三―二
TEL〇三(五九五〇)三七六〇
FAX〇三(五九五〇)三七六一

株式会社 サンセイブ・エンターテイメント
代表取締役 曽我榮蔵
〒421-01 静岡市桃園町八―十七
TEL〇五四(二五八)一一二三
FAX〇五四(二五八)〇三一三

株式会社 サンワイズ
代表取締役 松下清
本社 〒181 東京都三鷹市大沢一―九―二四
TEL〇四二二(三二)二五一一
営業本部 〒180 東京都武蔵野市境南町三―十四―四 昇和ビル三F
TEL〇四二二(三二)〇〇九一
大阪営業所 〒564 大阪府吹田市江坂町一―一七―一四 江坂吉川ビル六F
TEL〇六(三三九)九七四五

三和電子株式会社
代表取締役 斉藤まり子
〒173 東京都板橋区幸町二十―十五
TEL〇三(三九五九)六六一一
FAX〇三(三九五五)九二〇八

株式会社 ジェイ・アール・イー
代表取締役 能美政彦
〒556 大阪市浪速区難波中二―四―四十
TEL〇六(六四七)一六二二
FAX〇六(六四六)一〇五一

株式会社 ジーエム商事
代表取締役 小倉忠弘
〒143 東京都大田区大森北五―九―十三
TEL〇三(三七六六)九三三一(代)
FAX〇三(三七六六)九三九八

株式会社 シグマ
代表取締役社長 真鍋勝紀
〒150 東京都渋谷区東三―十四―十五
TEL〇三(三四八六)二八四一
FAX〇三(三四八六)二八四九

昭和技研工業有限会社
取締役社長 安部征宏
〒365 埼玉県鴻巣市宮地一―一―七
TEL〇四八五(四三)四三四一
FAX〇四八五(四三)四三四四

株式会社 スクラッチ
代表取締役社長 森田友久
本社 〒572 大阪府寝屋川市緑町一―二
TEL〇七二〇(二三)八一〇一三
FAX〇七二〇(二三)八一〇一五
販売事業部 〒530 大阪市北区神山町一―十五 扇町高橋ビル六F
TEL〇六(三一二)六六八八二
FAX〇六(三一二)六六八八一〇
東京営業所 〒108 東京都港区高輪三―二―四 明隣堂ビル三〇一号
TEL〇三(三四四五)七四四一
FAX〇三(三四四五)七五五四

株式会社 セガ・エンタープライゼス
代表取締役社長 中山隼雄
〒144 東京都大田区羽田一―二―十二
TEL〇三(五七三六)七一一一

株式会社 禪
代表取締役 松川紘士
〒462 名古屋市北区生駒町七―一四五
TEL〇五二(九八一)三七三三
FAX〇五二(九八一)三七九四

謹賀新年

株式会社　総商
代表取締役社長　木村雅三
〒444 愛知県岡崎市井田西町十七番地四
TEL〇五六四(二四)二五八一(代)
FAX〇五六四(二二)〇五五五

株式会社　タイガー娯楽
代表取締役　早見儀信
〒413 静岡県熱海市中央町十番十七号
TEL〇五五七(八三)五〇〇〇
FAX〇五五七(八三)五〇二三

株式会社　タイガー商事
代表取締役　鈴木民夫
〒538 大阪市鶴見区今津中一―七―十二
TEL〇六(九六二)九四二五
〇六(九六二)九五〇七
FAX〇六(九六二)四五五六
第一倉庫　大阪市鶴見区中茶屋二―一―十
TEL/FAX〇六(九一三)八六一五
第二倉庫　大阪市鶴見区今津中一―八―八

株式会社　タイトー
代表取締役社長　中村紘一
本社　〒102 東京都千代田区平河町二―五―三
GM販売部　〒243-04 神奈川県海老名市下今泉二五〇
TEL〇四六二(三五)九五一〇
TG販売部　〒223 神奈川県横浜市港北区高田町五〇
TEL〇四五(五九三)七一二五

太東商事株式会社
代表取締役　山下征士
〒406 山梨県東八代郡石和町四日市場一七一八
TEL〇五五二(六二)四七一八
FAX〇五五二(六三)六六五〇

太陽アドバンス有限会社
代表取締役　田中章雅
〒110 東京都台東区下谷一―十一―二
TEL〇三(三八四三)八七七六
FAX〇三(三八四三)八七四四

タスコ株式会社
代表取締役　上原義和
〒113 東京都文京区本駒込三―十七―二
TEL〇三(三八二七)六七四一
FAX〇三(三八二三)七五三一

株式会社　たつみ娯楽
代表取締役　入江昭造
〒321-14 栃木県日光市下鉢石町八四〇
TEL〇二八八(五三)三三五五
FAX〇二八八(五三)〇五五五

中央リース販売株式会社
有限会社　マスコセントラル
代表取締役　桝本哲夫
〒164 東京都中野区東中野四―五―二十
TEL〇三(五三八九)六一〇一
FAX〇三(五三八九)六一〇六

テクモ株式会社
代表取締役社長　柿原彬人
〒102 東京都千代田区九段北四―一―三四
TEL〇三(三二二二)七六二〇

データイースト株式会社
代表取締役社長　福田哲夫
本社　〒167 東京都杉並区荻窪五―十一―十七
TEL〇三(三二二〇)八〇〇〇(代)
(コインオップ国内販売部)
ダイヤルイン
TEL〇三(三二二〇)八〇二五
FAX〇三(三二二〇)八〇三二

株式会社　テヅカ
代表取締役　手塚明雄
〒663 兵庫県西宮市高松町十六―十五
TEL〇七九八(六六)〇八一一
FAX〇七九八(六六)二二七五

株式会社　トーゴ
代表取締役社長　山田數夫
〒152 東京都目黒区八雲一―五―七
TEL〇三(三七一八)六四六一
FAX〇三(三七二五)二四二〇

東洋テクトロン株式会社
取締役社長　玉手良光
専務取締役　遠藤昭康
〒983 宮城県仙台市宮城野区岡田西町三―三五
TEL〇二二(二八七)二八七一
FAX〇二二(二八七)三〇四〇

株式会社　トライ
代表取締役　鞭木立行
〒101 東京都千代田区外神田三―十―五
イサミヤ第三ビル二F
TEL〇三(五二九五)〇六六九
FAX〇三(五二九五)一九五八

中日本プロジェクト株式会社
代表取締役　早川永一
〒463 名古屋市守山区八反六番十号
NPビル
TEL〇五二(七九一)四一一一
FAX〇五二(七九一)一五一五

株式会社　ナムコ
代表取締役会長兼社長　中村雅哉
〒146 東京都大田区矢口二―一―二一
TEL〇三(三七五六)二三一一

日本科学遊園株式会社
代表取締役　江川清一郎
〒607 京都市山科区日ノ岡鴨土町二十
TEL〇七五(五八一)八八〇八

株式会社　日本システム
代表取締役　村上栄司
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町一―二―三
ボヌール二F
TEL〇四二二(二一)三三一〇
FAX〇四二二(二一)三四八三

株式会社　ハピネット
代表取締役社長　河合洋
〒111 東京都台東区駒形二―四―五
TEL〇三(三八四七)六七三二

株式会社　ピーアイシー
代表取締役　細井久平
〒563 大阪府池田市神田二―十一―三
TEL〇七二七(五四)〇八〇八
FAX〇七二七(五一)〇〇二二

株式会社　ビスコ
代表取締役　秋山哲雄
〒603 京都市北区衣笠東御所の内町十三
TEL〇七五(四六四)二六七六
(東京営業所)
〒171 東京都豊島区要町三―十二―十二
大宏ビル二F
TEL〇三(三五五四)〇一二一

ビデオシステム株式会社
代表取締役　古川晃司
(本社)
〒600 京都市下京区中堂寺粟田町一番地
京都リサーチパーク
サイエンスセンタービル四号館七F
TEL〇七五(三二三)〇〇二三
FAX〇七五(三二三)〇〇二四

株式会社　フウキ
代表取締役　高橋富貴子
〒615 京都市右京区西院東貝川町五
沢田ビル九F
TEL〇七五(三一三)一六〇〇
FAX〇七五(三一四)三一八九

株式会社　フェイス
代表取締役　金谷龍坤
本社　〒164 東京都中野区弥生町一―九―八
TEL〇三(三三七二)七七六六(代)
FAX〇三(三三七二)七八五五
福岡営業所　〒818-01 福岡県太宰府市水城三―九―十一
TEL〇九二(九二八)九七三七
FAX〇九二(九二八)八一五五

株式会社　フォーベックス
代表取締役　大山行夫
〒467 名古屋市瑞穂区下坂町二―三八
TEL〇五二(四五九)一五〇〇
FAX〇五二(四五九)一五七七

富士電子工業株式会社
取締役社長　清野昌三
〒272 千葉県市川市大洲三―十五―三
TEL〇四七三(七九)〇二二二
FAX〇四七三(七六)一九〇〇

豊永産業株式会社
代表取締役　永楽藤八
本社　〒554 大阪市此花区伝法五―一―十三
TEL〇六(四六〇)九六七一(代)
FAX〇六(四六〇)九六七二
工場　〒555 大阪市西淀川区大野三―七―四三
TEL〇六(四七五)〇三二一(代)
FAX〇六(四七三)一二七三

ホクセイ株式会社
代表取締役　高山輝美
〒810 福岡市中央区六本松二―一―十一
TEL〇九二(七一三)〇四〇〇
FAX〇九二(七五二)〇八九八

株式会社　ホープ
取締役社長　小野定良
(本社工場)
〒211 川崎市中原区今井上町五十
TEL〇四四(七二二)六一四一
FAX〇四四(七一一)二七七九
(関西営業所)
〒618 京都府乙訓郡大山崎町鏡田二
TEL〇七五(九五七)五六一三
FAX〇七五(九五七)〇三一三

真砂工業株式会社
代表取締役　真砂幸男
〒270-14 千葉県東葛飾郡沼南町沼南工業団地
TEL〇四七一(九一)四一五一

魔法株式会社
代表取締役　松浦博司
〒651 神戸市中央区葺合町馬止一―十
マジカルビル
TEL〇七八(二六一)二七九〇

ミゼッティ工業株式会社
代表取締役　橋本敬造
本社工場　〒187 東京都小平市鈴木町一―五三―二
TEL〇四二三(四三)二八五一
営業部渋谷オフィス　〒150 東京都渋谷区宇田川町二―一
渋谷ホームズ一〇〇七
TEL〇三(三四六四)七七三九

株式会社　ミッドウエスト
代表取締役社長　中西義典
相談役　中西昭雄
営業部長　渡辺承之
〒160 東京都新宿区新宿二―十一―二
カーサ・ヴェルデ二F
TEL〇三(三三四一)五一八八
FAX〇三(三三四一)一七〇五

株式会社　ミヤケ
代表取締役　三宅敏弘
本社　〒189 東京都東村山市青葉町二―十二―十一
TEL〇四二三(九一)七九八〇
事務所　〒180 東京都武蔵野市境二―八―一
TEL〇四二二(五五)七二一〇
FAX〇四二二(五二)九一三三

株式会社　名豊商事
代表取締役　高梨政己
〒110 東京都台東区東上野三―十二―十一
TEL〇三(三八三三)四八九一

メディア商事株式会社
代表取締役　柏信行
社員一同
〒578 東大阪市中新開二―十三―三五
TEL〇七二九(六四)〇七一七
FAX〇七二九(六四)二〇五九

株式会社　モリタ
会長　森田寛正
〒102 東京都千代田区平河町一―五―三
大和屋第2ビル4F
TEL〇三(五二七六)二六三三
FAX〇三(五二七六)二六三六

株式会社　友栄
代表取締役　内田博
〒101 東京都千代田区三崎町三―七―五
TEL〇三(三二六三)九四二一

株式会社　ユウビス
代表取締役　川楠俊太郎
本社　〒577 東大阪市川俣三丁目一番三五号
TEL〇六(七八七)一八八一
東京営業所　〒110 東京都台東区台東四―一七―五
TEL〇三(三八三七)三八八四
福岡営業所　〒810 福岡市中央区大名一―一三―二
TEL〇九二(七一三)一〇八三

株式会社　若葉商会
代表取締役　上林誠一郎
〒242 中央林間営業本部
神奈川県大和市中央林間三―十―十六
TEL〇四六二(七二)〇〇五一(代)
FAX〇四六二(七二)〇〇六二
〒228 (本社)
神奈川県相模原市相南四―六―二
TEL〇四二七(四六)五七二七

業界団体分

社団法人　日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)
会長　中山隼雄
〒105 東京都港区浜松町一―十―十一
盛電社ビル六F
TEL〇三(三四三八)二三六三(代)
FAX〇三(五四七二)七一一五

全日本遊園施設協会(JAPEA)
会長　山田三郎
役員一同
〒150 東京都渋谷区渋谷一―十一―三
スタープラザ青山一〇〇二号
TEL〇三(三四九八)四七六七
FAX〇三(三四九八)〇五四四

社団法人　全日本アミューズメント施設営業者協会連合会(AOU)
会長　入江昭造
役員一同
〒101 東京都千代田区神田須田町一―四―一
TSI須田町ビル六F
TEL〇三(三二五三)五六七一
FAX〇三(三二五三)五六八八

三重県アミューズメント施設営業者協会
会長　松本静雄
役員一同
〒519-04 三重県度会郡玉城町世古三四五
TEL〇五九六(二二)〇五六八
FAX〇五九六(二七)〇七五五

大阪府アミューズメント施設営業者協会
会長　川楠俊太郎
役員一同
〒541 大阪市中央区久太郎町一―二―十六
三星中央別館七F七〇六号
TEL〇六(二六三)一三八一
FAX〇六(二六三)一三八三

日本SC遊園協会(NSA)
会長　内田博
常務理事　宮原久
〒150 東京都渋谷区渋谷一―八―三
安田生命ビル九F
TEL〇三(三四八六)六六六一
FAX〇三(三四〇七)八七九四

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.283

鎌先英太郎

一九九七年　元旦

白き巨船きたれり
春も遠からず

一九九七年の冒頭は大野林火の名句から、白き巨船とは何を指しての謂(いい)か。その意味するところは深く、構えが大きく、春にたいする（新しい年に対する）期待も大きいものがあると感じさせられる。

暁や鯨の吼ゆる
しもの海

加藤暁台の句も新しい年への身震いをともなうような壮大な風景を、潮を吹きながらゆったりとしもの海をゆく鯨で表わしている。のどかな風景が吼ゆるという語によって、いっぺんに緊張感を疾らせるものへと転じてしまう。

流れゆく大根の葉の
早さかな

高浜虚子が大根の葉を見ておもっていたのよりも、最近の時間はあたかも混沌としてますます汚濁の度を加える終末へと、強力に索引せられてあるかのようにずっとずっと早く流れている。ちなみにわたしたちが時間という語を使用する場合には物理的時間のみではなく、生理的時間もそれに重ねあわせているのは当然なことである。同じように流れても静物と生物では、やはり生物のほうがもっとわが身に近く感じられてしまう。解脱の境地からは遙かに遠い諦めの境地。暮には流してあるいは流れて、白紙還元(タブローラサ)の境地で正月を迎えたいという願望を持つ人は多いのか。柴田白葉女の句

水鳥のしづかに己(おの)が身
を流す

しんとした寂寞(じゃくまく)の裡(うち)に果しない淋しさが滲(にじ)み出てくる。もっと暮の淋しさを直截(ちょくせつ)にうたった内藤丈草

淋しさの底ぬけて降る
みぞれかな

内藤丈草のみぞれが降る前の句は

雪曇身の上を啼く
烏かな

もうどうにもじっと我慢をしていることが出来ない暮を送らなければならない時代、ならない社会、ならない人もいる。身を捩(よじ)るようにして。西東三鬼の鋭い句。叫(さけ)びおるであろうが、関西では叫(さけ)ぶことを叫(おら)ぶという。この句の西東三鬼は神戸に住んでいたから、ひょっとすれば叫(さけ)ぶではなくて叫(おら)ぶと読むのがいいかもしれない。そのほうが感じが大きく深く拡がり、なおかつ生理的なものへの結びつきもつよまるのではなかろうか。

声なり
刈田の果(はて)に叫びおる

やがて疲れきって全ての音が静まり、後は静寂のうちに除夜の鐘を待つばかりである。臼田亜浪の句

ひよどりの
それきり鳴かず
雪の暮

年があらたまると気分もあらたにしたいというつよい願いが、同じ雪が降っていたとしても、その雪をちがった雪にかえてゆく。広瀬直人の句

正月の雪
真清水の中に落つ

同じく中村三郎の歌

降る雪の音こそなけれ
澄みいりて
かすかに光る
いのちなりけり

古い句では榎本其角

日の春を
さすがに
鶴の歩みかな

ケの日々は仕様がないとしても、せめて正月という天下晴れてのハレの日ぐらいは、さすがとおもわせる歩きかたで街を颯爽と歩く人々に出会いたい。

勿論榎本其角は歩きかたを越えて生き方についていて、鶴が胸をはって歩くように生きてゆくことが出来たらどんなにいいことだろうと、鶴の歩みにたいする羨望と感嘆を、日の春という明るいトポスをきりくちにしてものの見事に堂々と纏(まと)めあげている。

あたらしき背広など着
て旅をせむ
しかく今年も思ひ過ぎ
たる

江戸から明治へと時が流れていっただけで、人の構えも歌の構えもこれだけ変ってゆく。

石川啄木の歌である。他のことはいざ知らず、旅についてだけは今の世のほうがずっと豊かになってきたようだが、歩き方はあるいは生き方はどう変ってきたのだろうか。わたくしたちは颯爽と胸をはってしかも堂々と歩くことが出来ているのか。豊かな暮しを送っているのか。石川啄木の歩き方を考えただけでも、もうそういうことについて考えをおよぼしてゆくのに、非常に大きな徒労感だけが実感として残るのみである。とはいえ正月はやはり正月である。たとえささかな楽しみでもそれをそっと大事にしてゆきたい。

雪の夜の紅茶の色を
愛しけり

日野草城は多分毎日毎日を叮嚀に大事にしながら生きている人であろう。きっと。

紅茶をのみながらも殆んど無意識のうちから意識にその閾(しきみ)をこえようか、また無意識界にもどってしまおうか、春の海の波のようにたゆたうものがある。それをとらえた窪田空穂の歌

沈黙の心の海にうかまんとして　うかみあえず
たゆたひてあり　一つの
言葉

もどかしくじれったく、ああではないこうでもないといったりきたりしているのは、その言葉が生き死にに重大な影響を直接にもたらさないアートの次元であれば、それはゆっくりと鞦韆(ブランコ)をこいでいるようなもので、むしろ心地よくこよなき愉悦感に浸(ひた)っているようなものだろうが、多くのわたくしたちの生活はもっともっと厳しく、辛い状況にこの近年特に追いこまれてゆきつつある。そういう状況に置かれながらも、やはり人間である以上なんとかして自分をよりよく、社会をよりよく、出来ることなら世界をよりよくしていきたいものだというつよい願いはなかなか捨てきれない。最後に原阿佐緒のぞっとするようなつよい歌を

生きながら針に貫かれし蝶のごと
悶(もだ)えつつ
なほ飛ばむとぞする

JANUARY　1・15

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 — ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	—	デッド・オア・アライブ（テクモ） Dead or Alive (Tecmo)	7.32
❷	3	ライデンファイターズ（セイブ） Raiden Fighters (Seibu)	6.83
3	1	サムライスピリッツ―天草降臨（ＳＮＫネオジオ） Samurai Shodown 4 (SNK)	6.81
4	2	ギャロップレーサー（テクモ） Gallop Racer (Tecmo)	6.79
5	5	子育てクイズマイエンジェル（ナムコ） Quiz My Angel* (Namco)	6.00
❻	13	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	5.87
❼	—	パズルボブル　3（タイトーＦ３） Puzzle Bobble 3 (Taito)	5.83
8	6	ステークスウイナー　2（ザウルス／ＳＮＫネオジオ） Stakes Winner 2 (Saurus/SNK)	5.80
9	4	ＸメンvsストリートファイターⅩ（カプコン） X-men vs. Street Fighter (Capcom)	5.77
10	7	ダイナマイトベースボール（セガ社） Dynamite Baseball (Sega)	5.52
⓫	12	ファイナルロマンス　R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	5.30
⓬	27	テトリス・プラス（ジャレコ） Tetris Plus (Jaleco)	5.20
⓭	16	ビッグトーナメントゴルフ（ナスカ／ＳＮＫネオジオ） Neo Turf Masters (Nazca/SNK)	5.10
⓮	—	ティンクルスタースプライツ（ＡＤＫ／ＳＮＫネオジオ） Twinkle Star Sprites (ADK/SNK)	5.00
15	9	ストリートファイター・ゼロ２アルファ（カプコン） Street Fighter ZERO 2 Alpha (Capcom)	4.96
⓰	30	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	4.95
17	10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（ＳＮＫネオジオ） The King of Fighters '96 (SNK)	4.84
⓲	23	ファイナルロマンス　2（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	4.80
⓳	—	雀々しましょ（ビスコ） Mahjong Jong* (Visco)	4.78
20	18	ストライカーズ１９４５（彩京／ジャレコ） Strikers 1945 (Psikyo)	4.75
21	15	スーパーワールドスタジアム　96（ナムコ） Super World Stadium 96 (Namco)	4.73
㉒	24	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai—The Great Wall (Sun)	4.71
23	14	パズルボブル　2（タイトーＦ３） Puzzle Bobble 2［Bust-A-Move Again］(Taito)	4.64
24	11	ダンシングアイ（ナムコ） Dancing Eyes (Namco)	4.62
㉕	—	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	4.50

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	—	トーキョーウォーズ（SD／DX）（ナムコ） Tokyo Wars (SD/DX) (Namco)	8.13
2	1	バーチャファイター　3（セガ社） Virtua Fighter 3 (Sega)	8.08
3	3	セガツーリングカー（DX／２Ｐ）（セガ社） Touring Car (DX/2P) (Sega)	7.23
4	2	アルペンサーファー（ナムコ） Alpine Surfer (Namco)	6.81
5	4	ウェーブランナー（セガ社） Wave Runner (Sega)	6.67
❻	8	電脳戦機バーチャロン（２Ｐ／VS）（セガ社） Virtual On — Cyber Troopers (2P/VS) (Sega)	6.46
7	5	アクアジェット（ナムコ） Aqua Jet (Namco)	6.18
8	7	プロップサイクル（SD／DX）（ナムコ） Prop Cycle (SD/DX) (Namco)	6.06
9	9	バーチャコップ　2（DX／S）（セガ社） Virtua Cop 2 (DX/S) (Sega)	5.80
❿	12	ガンブレードＮＹ（SD／DX）（セガ社） Gunblade NY (SD/DX) (Sega)	5.59
⓫	14	ガンバレット（ナムコ） Point Blank［Gun Bullet］(Namco)	5.33
⓬	15	セガラリー・チャンピオンシップ（２Ｐ）（セガ社） Sega Rally Championship (2P) (Sega)	5.14
13	11	アルペンレーサー（ナムコ） Alpine Racer (Namco)	5.11
14	13	タイムクライシス（SD／DX）（ナムコ） Time Crisis (SD/DX) (Namco)	5.04
⓯	16	レイブレーサー（SD／DX）（ナムコ） Rave Racer (SD/DX) (Namco)	4.93

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	アラビアンナイト（ウィリアムズ／タイトー） Arabian Nights (Williams/Taito)	5.50
2	2	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	5.20
3	3	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	4.60
❹	—	バットマン・フォーエバー（セガ社／データイースト） Batman Forever (Sega/Data East)	4.50
5	5	コンゴ（ウィリアムズ／タイトー） Congo (Williams/Taito)	4.40

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ネオプリント（ＳＮＫ） NEO Print (SNK)	9.50
2	2	プリント倶楽部（アトラス／セガ社） Printing Club (Atlus/Sega)	8.87
3	3	セラージュ（ユージン／ナムコ） Cellage (Yujin/Namco)	7.88
4	4	ネーム倶楽部（セガ社） Name Card Club (Sega)	7.14
❺	6	リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito)	4.89

英文版業界ニュース

JAMMA Holds First Show In Hong Kong

The Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) and the Japan External Trade Organization (JETRO), a trade promotion organization under the supervision of the Ministry of International Trade and Industry (MITI), held the "Asia Amusement Machine Show '95" (AAMS) on November 28–30 at the Hong Kong Convention Center where 28 Japanese manufacturers, suppliers, etc. participated.

The show served as both a trade show and an event for players, being visited by about 10,000 persons including 7,896 players. Amusement related traders numbered 981, and those related to JETRO and press numbered 1,344. Although a breakdown of traders by country is unclear, they came from Southeast Asian countries such as Singapore, Indonesia and Thailand, and also from Australia, etc.

Apart from Namco's "Tekken 3" and "Alpine Racer 2" (compact type), there were no noteworthy brand-new products. Quite strangely, a number of medal games, which are illegal to operate in Southeast Asia, were exhibited.

The main gaming machines exhibited were Konami's "GI-Classic", Sigma's "Derby Mark VI", and Taito's "Winning Gallop", all being horse racing games. JAMMA explained that it allowed the exhibition of these games since the Hong Kong authorities advised that the machines could be exhibited as long as they were not sold.

Many exhibitors claimed they had good sales as a result of the "AAMS" as a trade show. There were, however, exhibitors who entertained a simple but strong question, "Why was it held in a foreign country (Hong Kong, in this case) and not in Japan.

As for the effects of the show as an event for promoting video games, manufacturers such as Capcom and SNK were satisfied in that it was conducive to increasing the number of players in Hong Kong. However, manufacturers of kiddie rides and parts, and second-hand game suppliers who are not related to such promotion, were doubtful about the event.

Almost all the video games exhibited were sold out through distributors in Hong Kong. As mentioned earlier, gaming machines were brought back by their exhibitors. Whether or not "AAMS" will be continued from 1997 onwards remains yet to be determined.

Sega, Hyundai In Coin-Op Sales Venture

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, announced that it set up a joint venture in December 1996 with Hyundai Corp., Korea, with a view to commencing the marketing of coin-op games in Korea from January 1997 through this joint venture. The joint venture, which is to be called Hyundai Sega Entertainment Co., Ltd., Seoul, will be owned 75% by Hyundai Corp., a subsidiary company of Hyundai Electronics Industry, and 25% by Sega.

Hyundai Sega Entertainment will import dedicated videos from Sega, Japan, assemble imported PC boards, and thereby market coin-op amusement games within Korea. To support this, a coin-op game marketing expert will be dispatched from Sega to the joint venture.

Thanks to the efforts of the Korean operator association, government control over arcade operations has been relaxed and the market has expanded as a result. This is the reason for the joint venture, says Sega. While at present, gaming machines such as slot machines and video poker, are not permitted in Korea, amusement video and arcade games are widely accepted by the general public.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
ampress @ msn. com

Nintendo Bows Diskdrive For "Nintendo 64"

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, unveiled "Nintendo 64 Diskdrive (64 DD)" on November 22 at the "Shoshinkai Software Expo '96". To be used in combination with "Nintendo 64", "64 DD" will be shipped within 1997.

According to Nintendo, the "64 DD" reads/writes a dedicated 64-megabyte magnetic disk, and can be used, if necessary, with a masked ROM cartridge. The disk-drive can transmit 64 megabytes of data in about 81 seconds. By using it in combination with "Nintendo 64", it is possible to realize more speed and greater data volume than either SCE's "Play Station" or Sega's "Saturn", both of which have built-in CD-ROM disk drives, Nintendo explains.

Nintendo also explains that, when shipped, a package for RAM addition will be attached. However, the RAM size has not been announced.

When developing "Nintendo 64", Nintendo assumed that software would be supplied not in CD-ROM form, but in ROM cartridges. Now it has announced the introduction of ROM/RAM for a magnetic disk. Both come in specialized hardware, and are therefore leading in a direction quite the opposite of the standardized format that Microsoft has been pushing for.

Tecmo, Jaleco Return To Profit In Mid-Term

Tecmo Ltd., Tokyo, reported mid-term revenue of ¥4,445 million, up 49.2% over the same term a year ago, and net income of ¥255 million. Tecmo is thus back in the black after two years of losses. This was announced on November 29.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥2,021 million, up 32.8% over the same period a year ago, home videos ¥906 million, up 76.0%, arcade operation ¥1,515 million, up 65.9%, and others ¥2 million, down 93.6%.

A breakdown of exports shows that coin-op games accounted for ¥47 million, up 838.8%, home videos ¥313 million, down 33.5%. The export ratio decreased to 8.1% from 16.7% in the same period a year ago.

The number of arcades Tecmo owns increased to 68 with the addition of 6 during the mid-term. Tecmo revised its forecast for the fiscal year ending March 1997 upwards to ¥8,700 million in revenue, up 22.5% over the preceding year, and ¥600 million in net income.

A Happy New Year!

Jaleco Ltd., Tokyo, reported mid-term revenue of ¥4,026 million, up 34.2% over the same term a year ago, and net income of ¥77 million. Jaleco also returns to profit after two years of losses.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥1,548 million, up 14.2% over the same period a year ago, home videos ¥1,566 million, up 147.5%, aquariums ¥291 million, down 8.6%, and others including arcade operation ¥619 million, down 10.7%.

A breakdown of exports shows that coin-op games accounted for ¥414 million, up 142.1%, and home videos ¥576 million (vs zero in the same period a year ago). The export ratio jumped up to 24.6% from 5.7% in the same period a year ago.

Mid-term Results

	revenue	net income
Sega	174,856 (11.8%)	6,032 (9.0%)
Nintendo	130,159 (–3.7%)	15,666 (–46.3%)
Namco	46,729 (12.8%)	3,108 (33.1%)
Taito	35,158 (–3.7%)	948 (—)
Konami	21,330 (24.2%)	3,006 (100.4%)
Capcom	16,999 (28.9%)	1,210 (2,022.8%)
Tecmo	4,445 (49.2%)	255 (—)
Jaleco	4,026 (34.2%)	77 (—)

Unit in million yen; figures in parentheses denote % change from the same period a year ago.

namco
謹賀新年
本年もナムコ製品を
宜しくお願いいたします。
平成九年 元旦
パ
ーフェクト
パックマンなら
大当り
パックアドベンチャー
※筐体はイメージCGです。
あ
つくなれ
ふたりで競えば
なお楽し
あの歌を 唄うあの娘は 達みさと
アルペンレーサー2 コンパクト
す
きな娘に
すくって
そのまま
プレゼント
スウィートザック
ギ
ャラリーも
やってみたいと
列つくり
ギノウタイ
寿
と
めんなよ
今日もバトルが
呼んでるぜ
トーキョーウォーズDX
パ
リにいる
あの娘と一緒に
遊びたい
パックエイト
て
んかいち
最強目指し
対戦し
鉄拳3
※画面は開発途中のものです。
せ
いしゅんの
思い出づくり
やめられない
セラージュ
と
なりには
強い相手が
座ってる
トーキョーウォーズSD
Wonder Page
ナムコ・ワンダーページ
インターネットで最新の製品情報をお届けしています
http://www.namco.co.jp/
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい
本社 〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL03-3756-2311(大代)
販売一部(東京)〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL03-3756-2311(大代)
(札幌)〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2 TEL011-822-5002(代)
(名古屋)〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27 TEL052-933-6305(代)
販売二部(大阪)〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL06-338-3511(代)
(福岡)〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24 TEL092-474-5605(代)
©1996 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.